MAGAZINE
KAPPA
6
DICEMBRE 1992
LIRE 4.500
Oh mia Dea!
SQUADRA SPECIALE
GHOST
3x3 OCCHI
KC
KODANSHA
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR
COMICS

Pubblicazione mensile - Anno I
NUMERO 6 - DICEMBRE 1992

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Federica Rosi
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto editoriale, grafico e supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Coordinamento redazionale:
Cinzia Broccatelli
Sergio Cavallerin
Maria Gloria Tommasini
Vania Catana

Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Andrea Baricordi (Squadra Speciale Ghost)
Mauro Daviddi (3x3 Occhi)
Andrea Pietroni (Oh mia Dea!)

Hanno collaborato:
Cedric Littardi, Marco M. Lupoi, Federico Memola, Rie Zushi, Michele Romagnoli, Alessandro Distribuzioni

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Via di Vallingegno, 2/a - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

3x3 Occhi - Dopo aver perso le tracce della Statua dell'Umanità -che avrebbe dovuto contribuire alla trasformazione in essere umano di Pai- Yakumo e la piccola triclope fanno ritorno a Shinjuku, in Giappone; qui, il giovane 'non-morto' inizia a rendersi conto che la sua vita è ormai tutt'altro che normale, e come gli preannuncia il terzo occhio della sua compagna, nel giro di appena due settimane giungerà a esserne sicuro anche lui, perché gli eventi precipiteranno. Ma Yakumo non vuole prestare ascolto, e cerca di vivere come ha sempre fatto prima di incontrare Pai...

Oh mia Dea! - Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due partono alla ricerca di un luogo dove trascorrere la notte. Trovato finalmente alloggio presso un tempio buddista, Belldandy si "iscrive" magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Solo il professor Osawa, che cerca di scoprire come la dea si sia intrufolata a scuola, e la affascinante Sayoko, che si frappone fra Belldandy e Keiichi per non perdere il titolo di "Miss Università", non vedono di buon occhio la nuova arrivata... E il potere della forza costrittiva inizia a causare danni!!

Dirty Pair- Chiamate d'urgenza sul pianeta Dangle per investigare sull'esplosione di un laboratorio della Fondazione Gravas, Yuri e Kei, intraprendenti agenti della WWWA, apprendono dal direttore Meltonan che qualcuno sta cercando di far passare l'accaduto per un incidente...

Squadra speciale Ghost - Motoko Kusanagi è la leader di una sezione della polizia di Newport City, che ha il compito di contrastare crimini internazionali provocati dall'eccessiva informatizzazione del mondo, nell'anno 2029.

Pag. 49: I tecnici di età avanzata preferiscono non essere collegati direttamente al computer per evitare che gente più giovane di loro possa maneggiare dati nel loro cervello; per non essere collegati costantemente, quindi, è necessaria una parziale meccanizzazione del corpo utile ad allacciarsi alle apparecchiature in qualsiasi istante.

Pag. 56: La mimetizzazione termo-ottica sotto la pioggia non è il massimo per effettuare un pedinamento, in quanto l'acqua delineerebbe comunque la sagoma invisibile, nonostante questa sia trasparente.

Pag. 70: Quella che vedete nelle vignette è la rappresentazione grafica del cyber-spazio, ovvero di un'area esistente all'interno della memoria di un computer. Il disegno rappresenta spazi tridimensionali per comodità, ma ricordate anche che all'interno del computer non si possono utilizzare i cinque sensi, nonostante sia possibile simulare la vista e l'udito. (Se volete approfondire l'argomento, consigliamo la lettura dei romanzi *Giù nel Cyberspazio*, *Neuromante*, *Monna Lisa Cyberpunk* di Gibson. -KB)

Pag. 76: La situazione di Kusanagi è paragonabile a quella di una microtelecamera che scorre in una vena capillare: non può fornire immagini di tutto il sistema sanguigno. In questo modo, non potrà mai avere una visione dell'intero complesso almeno finché non le viene trasmessa una pianta dall'esterno. Praticamente, è come cercare di identificare un oggetto usando il tatto invece della vista.

Pag. 81: Ciò che il Marionettista ha scoperto sono i livelli quantistici che formano ogni strato. In parole povere, ha scoperto sé stesso...

Masamune Shirow

KAPPA MAGAZINE
Numero sei
IN QUESTO NUMERO:

- **EDITORIALE** pag 1
  Kappa boys
- **GRAFFI & GRAFFITI** pag 2
  di Massimiliano De Giovanni
- **LEGGENDO LEGGENDE** pag 2
  di Andrea Baricordi
- **Oh mia Dea!**
  di Kosuke Fujishima
  Desiderio esaudito! pag 3
  Ninnananna d'amore pag 27
- **SQUADRA SPECIALE GHOST**
  di Masamune Shirow
  Bye bye Clay pag 41
- **3x3 OCCHI**
  di Yuzo Takada
  Yakumo Fujii - Parte Seconda pag 87
- **PUNTO A KAPPA** pag 129

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero sei
IN QUESTO NUMERO:

- **STOP MOTION**
  di Barbara Rossi pag 114
- **CYBERDROME**
  a cura di Rie Zushi pag 115
- **LA RUBRIKA DEL KAPPA**
  a cura del Kappa pag 121
- **BASTARD!!**
  di M. De Giovanni e F. Memola pag 123
- **EROI**
  di Andrea Pietroni pag 128

GLI EPISODI:
Desiderio esaudito! e
Ninnananna d'amore
"Nensha Ichigan Kigan Joju" e
"Koi no Lullabye"
da Aa! Megamisama vol. 1 - 1989
Bye bye Clay
"Bye bye Clay"
da Kokaku Kidotai vol. 1 - 1991
Yakumo Fujii - II
"Fujii Yakumo - II"
da 3x3 Eyes vol. 1 - 1988
COVER: Aa! Megamisama © Fujishima/Kodansha

NON ABBIAMO KAPPITO NIENTE

Vergogna! E' l'unico modo di commentare quanto è avvenuto durante gli ultimi giorni della Mostra Internazionale dei Comics di Lucca; e questa volta non parliamo solo dell'organizzazione, ma del pubblico. Partiamo dall'inizio, così anche chi non è potuto intervenire avrà modo di capire perché da oggi in poi potremo sentirci un branco di stupidi senza un briciolo di interesse e rispetto per quanto riguarda il mondo del fumetto e per chi ne ha gettato le basi. Come tutti gli anni, anche per questa edizione della mostra alcuni editori hanno invitato grandi firme del fumetto internazionale; quest'anno era presente fra gli altri Go Nagai. Se per tutti gli ospiti l'accoglienza è stata davvero calorosa e la gente è intervenuta in dose massiccia agli incontri, in pochissimi hanno degnato la conferenza dell'autore giapponese. Finché Nagai è stato disponibile per disegnini e autografi, tutti i lettori presenti si sono ammassati sulle gradinate del palazzetto fino quasi a scannarsi, ma quando l'altoparlante ha annunciato la conferenza, in pochissimi hanno risposto all'invito. L'assenza ingiustificata di alcuni addetti ai lavori, il bassissimo livello della conversazione, la difficoltà di capire realmente cosa dicesse Nagai (non solo mancava un servizio di traduzione simultanea in cuffia, ma gli operai che avevano iniziato a smontare la sala attigua facevano un rumore insopportabile, coprendo in parte la voce di un interprete poco avvezzo al microfono), tanti particolari non certo insignificanti. La poca gente presente non sapeva cosa domandare, o peggio, chiedeva all'autore informazioni sul mercato italiano, sulla Fininvest, o comunque su cose assolutamente estranee all'universo nagaiano, tanto da costringere il cartoonist a chiedere la parola per manifestare il suo disappunto. Gli organizzatori dell'incontro, inoltre, non hanno nemmeno provato a fare domande intelligenti per risollevare le sorti dell'incontro. Davvero imbarazzante, specialmente quando un ignorante si è permesso di andare da Nagai per farsi autografare una copia visibilmente pirata dell'OAV di **Devilman**. Un'occasione rara come questa è stata gettata nella spazzatura: ultimamente sembra che acquistare manga sia solo una moda. Crediamo sia ormai lecito chiedersi se qualcuno legge effettivamente i fumetti che acquista o se li tiene solo per vantarsi con gli amici. Il discorso sarebbe lungo, ma lo sdegno è troppo e lo spazio poco. Vorremmo poter contare più su dei veri lettori, piuttosto che su dei collezionisti.

Kappa boys

«Voglio passare di moda per diventare un classico.»
Pedro Almodovar

25 ottobre 1992. Sono quasi le 14 e 30 quando entriamo nel Palazzetto dello Sport di Lucca, un'oasi del fumetto gremita come non mai da un pubblico appassionato e curioso. Trovare il nostro stand non è un problema: seguiamo la folla fino a vedere i nostri amici-colleghi della Star Comics e le tanto attese novità . Dopo circa un'ora ci prepariamo per la presentazione della linea manga: l'organizzazione di Lucca '92 ci aveva confermato già da alcune settimane le date delle nostre conferenze, e ci aveva garantito l'assistenza tecnica necessaria. Vado in segreteria per fare annunciare il nostro intervento, seguito dalle attesissime proiezioni dei video musicali di **Compiler** e dai quattro OAV di **3x3 Occhi**, quando mi trovo davanti una ragazza smarrita, che mi informa dell'avvenuta soppressione del nostro spazio. Una decisione non certo improvvisa, in quanto la presentazione non figurava neanche nel programma ufficiale da tempo stampato. La palestra adibita a sala conferenze non è ancora pronta (lo sarà soltanto il venerdì successivo), del tecnico di Video Lucca non c'è traccia, e intanto il pubblico inizia a chiedere informazioni. Una parte viene dirottata sulle scalinate antecedenti la palestra fuori uso, mentre un secondo gruppo viene invitato a raggiungere una saletta video ancora chiusa. Quando arriva finalmente il tecnico, insorge un nuovo problema: la programmazione video del giorno è già decisa e non è autorizzato a proiettare i nostri OAV. I fan protestano e noi con loro. Raggiungiamo la segreteria, ma nessuno sembra voler concederci uno spazio, e così scegliamo la soluzione più drastica: l'occupazione! Barbara raduna tutti i lettori sparsi per il palazzetto, Andrea lancia il messaggio all'altoparlante e insieme ci presentiamo dai tecnici di Video Lucca: «Queste sono le videocassette, tra un film e l'altro dovremmo presentare i nostri programmi editoriali e chiacchierare un po' con il pubblico. Se ci sono dei problemi potete protestare con le trecento persone che stanno aspettando fuori...» Senza microfoni, senza sedie e con alcuni lievi incidenti (dati i ritardi, è saltata la proiezione del quarto film di **3x3 Occhi**) siamo riusciti nell'intento. Ringraziamo di cuore tutti i lettori intervenuti e ci scusiamo con i ragazzi che non sono riusciti a entrare nella saletta perché troppo piccola per contenere la folla. Ringraziamo infine l'organizzazione di Lucca per aver dubitato ancora una volta del calore che anima i lettori Star Comics, boicottandoci tra l'altro la conferenza di **John Byrne**, la presentazione del nuovo mensile "Hyperion" (non è dedicato al Giappone ma ve lo consiglio di cuore) e della nostra futura serie tutta italiana "Lazarus Ledd".

Massimiliano De Giovanni

Leggende metropolitane IV

- Capitano! Diceria sul fumetto giapponese a prua! -
- Caricare il cannone a Kappa kontundenti! Puntare! Fuoco!! -

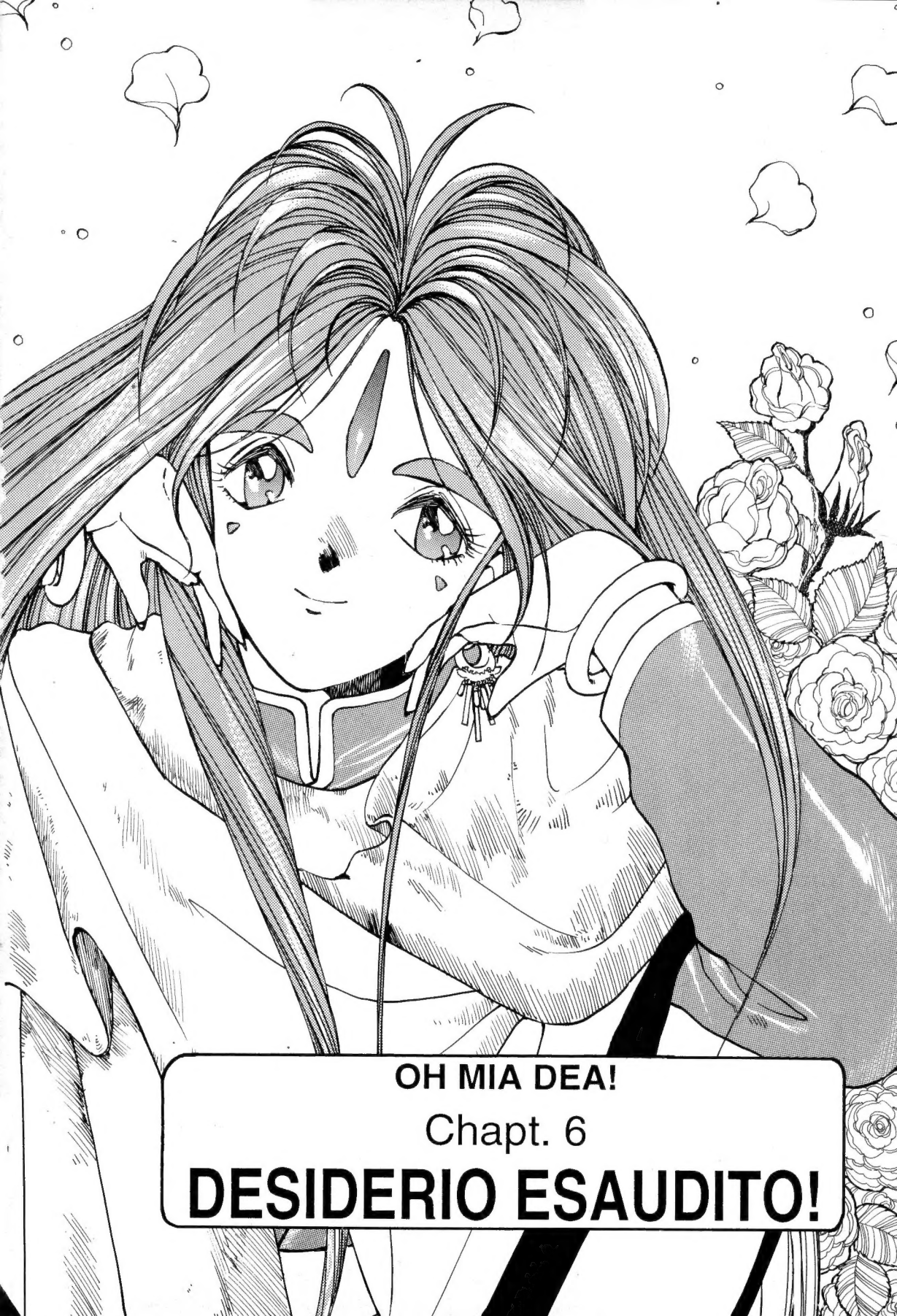
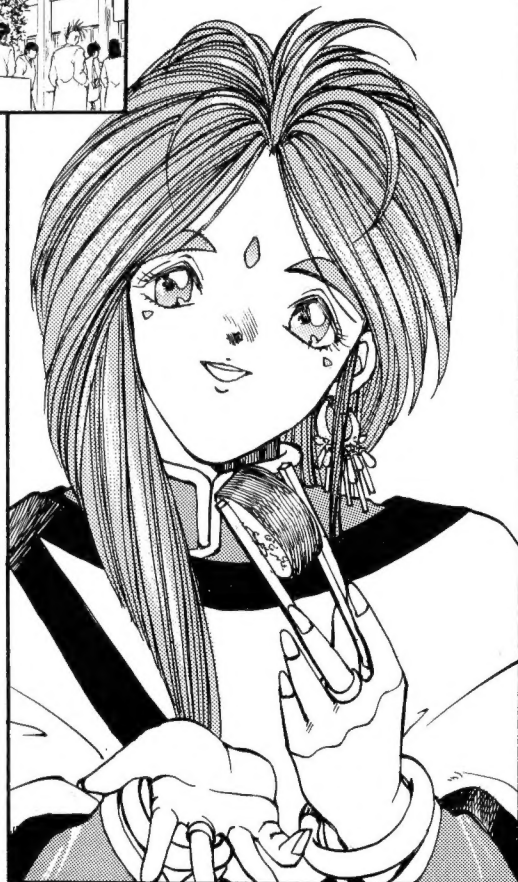
- I personaggi dei manga hanno gli occhi grandi come finestre e sovente sono biondi perché i giapponesi soffrono di un complesso d'inferiorità nei confronti degli occidentali.

Chi afferma ciò, in genere, è una persona psicolabile e che probabilmente soffre essa stessa di un complesso d'inferiorità nei confronti della società. A parte il fatto che, per quanto si è potuto constatare finora, quello giapponese è un popolo fiero e orgoglioso di sé, certe caratteristiche peculiari dei personaggi dei fumetti nipponici sono legate più a motivi storici che psicologici. Quando Osamu Tezuka, il padre di quello che viene considerato il manga odierno, introdusse per la prima volta in Giappone personaggi con tali caratteristiche, lo fece perché dichiaratamente ispirato dai cartoon dei fratelli Fleischer e da quelli di Walt Disney, che già prima di allora utilizzavano espedienti come occhioni e testoni per rendere più simpatici e 'teneri' i protagonisti delle loro storie. Per quanto riguarda il colore dei capelli, esistono due motivi. Il primo, ovviamente, è che alcune storie possono essere ambientate in occidente, e quindi è perfettamente normale che qualcuno sia biondo, qualcuno castano e qualcun'altro rosso; il secondo, è che in un cartone animato è importante l'aspetto grafico, e quindi i personaggi possono avere tranquillamente capelli viola, fucsia, verdi, blu e così via per motivi semplicemente... estetici, senza dover rendere conto a nessuno di cose come il realismo. Ricordiamoci che parliamo di un mondo dove quindicenni pilotano androidi alti cinquanta metri e dove le bambine si trasformano in sex-symbol con il semplice aiuto di una bacchetta!!!

- I giapponesi si lavano le mani prima di leggere un fumetto per ragazze, mentre se leggono un fumetto porno o splatter se le lavano dopo.

E probabilmente si laveranno le orecchie dopo aver sentito una panzana simile. I giapponesi, che sono esseri umani come tutti gli altri, leggono tranquillamente **Myoo Ooden Rei** (un fumetto di Toshio Kikuchi, autore del più famoso **Asura**, e ricco di sangue purulento e varici cistose) a tavola mentre aspettano il pranzo, mentre non si mettono più di tanti problemi a gustarsi l'ultima ristampa di **Candy Candy** al gabinetto mentre fanno la cacca. Come TUTTI, d'accordo?

- Due in un colpo solo! -
- Ben fatto! Ma la nostra missione non è ancora terminata! Avanti! -

Andrea Baricordi

OH MIA DEA!
Chapt. 6
DESIDERIO ESAUDITO!

PREGO, MANGIA PURE!
MA... MA È TROPPO...
Get a Juice
...TUTTA QUESTA ROBA...
SCUSAMI!
CI HO MESSO TUTTO IL MIO IMPEGNO PER PREPARARE QUESTO SPUNTINO, PERCHÉ L'ULTIMA VOLTA TI ERA PIACIUTO MOLTO!
AH... LA MANGIO... LA MANGIO!

SEMBRA VERAMENTE MOLTO BUONA!

TI INVIDIO, MORISATO...
...PERCHÈ HAI UNA RAGAZZA CHE TI STA SEMPRE ACCANTO...
GRAZIE MILLE!
SCUSATE IL DISTURBO!
NON È RIMASTO QUASI NIENTE!
LO INVIDIO PROPRIO!
CHISSÀ...
...CI SARÀ PURE UNA RAGAZZA CHE GLI PIACE...
CHI?! QUEL MEZZO METAL-PUNK...
...CHE NON HA ALCUN INTERESSE PER LE DONNE!?
ODDIO! HO UN BRUTTO PRESENTIMENTO!

SENTI... NON È CHE RIUSCIRESTI A SCOPRIRE CHI POSSA ESSERE?...

第60号館

ANCHE SE IN REALTÀ NON È PROPRIO COME IMMAGINI!
HAI INDOVINATO!
NON FOTOGRAFERAI MICA I PENSIERI!?

風林火山!
角田研
だぜ!
CHE CI FAI CON QUESTA?

PIÙ O MENO È COME IL **LINGUAGGIO MACCHINA*** DEI COMPUTER.

*UN SOLO SUONO PUÒ INCLUDERE I SIGNIFICATI DI 5000 PAROLE. KOSUKE.

E' VERAMENTE MOLTO FASTIDIOSO! MI FA SCOPPIARE LA TESTA!!
?
ECCO QUA, SONO PRONTE!
光を入れるな
COSA CAVOLO SONO!?
CHE STRANI PENSIERI...

EHI, MA QUESTA E'...
...SATOKO YAMANO, DEL PRIMO ANNO DEL CORSO DI ELETTRONICA! E' MOLTO BENVOLUTA DAGLI STUDENTI DEL CORSO SUPERIORE A CAUSA DELLA SUA INGENUITA'!
DICONO CHE SIA FRA LE PRIME CINQUE STUDENTESSE PIU' CARINE...
...E NON E' ANCORA FIDANZATA!
ANCHE LUI HA BUONI GUSTI, DUNQUE!
PER QUALE MOTIVO STAI CONDUCENDO QUESTA INDAGINE SU DI LEI??

* VEDI KAPPA NR.1 - KB

POP!
INTER-ROMPI LA TUA ATTIVITÀ, SPEGNITI E DORMI, PER FAVORE!

MA CHE ...?
QUESTA È L'OCCASIONE GIUSTA!
PERCHÉ SI È FERMATA?
EH?

ODDIO! COME MAI NON SI ACCENDE?
SPRUTT SPRUTT

COSA LE È SUCCESSO?
EHM...

LE SI È ROTTO IL MOTORINO?
ALLORA, SE PERMETTE, LA ACCOMPAGNO CON LA MIA MACCHINA.
EHM...
MA... VERAMENTE ...IO...
COSA STA FACENDO!?
ASPETTA!!
NON TI PREOCCUPARE!
GUARDALO!
ASPETTA UN MOMENTO!
NON C'È BISOGNO DELLA **TUA** MACCHINA.

EH EH EH EH!
Arai HELMET
CO... ...CO-ME!?

GASP
GUAR-DA!!
TUMP
...

DUNQUE ...SI E' ROTTA LA CANDELA...

L'ELETTRODO E' DANNEGGIATO!

E' DIVERSO IL NUMERO...

CLIN CLIN

...MA DOVREBBE ANDARE BENE UGUALMENTE!

PERO' DEVI DARE UN PO' PIU' DI GAS!

OOOOH!

GRAZIE MILLE!

NON MI INTENDO AFFATTO DI MECCANICA! GRAZIE!

NAAH...

IO SONO NEGATO NEL CAMPO DELLA PROGRAMMAZIONE DI COMPUTER...

IL GIORNO DOPO...

PENSI CHE SIA ANDATO TUTTO BENE!?

MMMH... SPERIAMO!

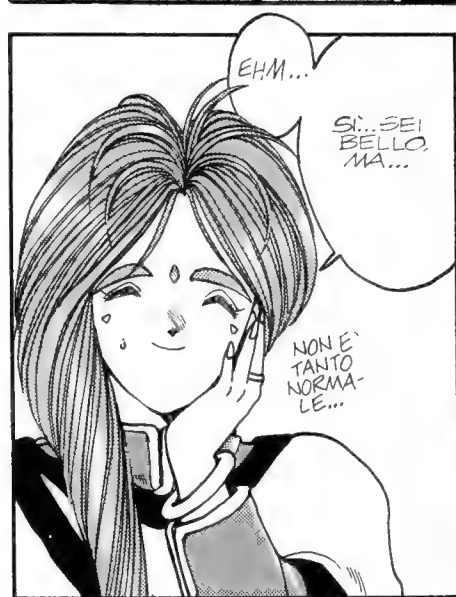
MORISATO!

PUOI VENIRE CON ME UN ATTIMO?
A-HA!

COME?!? TI HA IN-VITATO A CASA SUA!?

MMM...
FANTA-STICO! L'HAI AP-PENA CONO-SCIUTA E TI HA INVITATO SUBITO!

NON SAPREI COME VESTIR-MI...
IO NON SONO ABI-TUATO A CERTE COSE...

PRIMA DI TUTTO BISOGNA DARE UN'IMPRESSIONE DI PULIZIA...
POI, COMPORTARSI DA CAVALIERE.
DEVI ESSERE VIRILE ED ELEGANTE AL TEMPO STESSO.
PULITO, VIRILE ED ELEGANTE... HO CAPITO!
HA TALMENTE TANTA ROBA CHE OCCUPA DUE STANZE!
HA CAPITO?! MA DOVE SARÀ ANDATO?!
ECCOMI QUA!
CLAK!

TRAVESTIMENTIMENTO DA POLIPO GIGANTE_KOSUKE.

EH? VERAMENTE COSÌ STO BENE? NON STAVO MEGLIO CON L'ARMATURA?
COSÌ STAI BENISSIMO!

QUANDO ARRIVI A CASA SUA, OFFRILE QUESTO MAZZO DI FIORI... E RICORDATI DI DIRLE...
..."GRAZIE DI AVERMI INVITATO!"

SEI MOLTO PREMUROSA!
ALLORA... VADO!
EH EH EH...
TUTTO GRAZIE AI SUOI POTERI...
FIGURATI!

PRIMA, PERÒ, TOGLI TUTTA L'ARMATURA!

IN BOCCA AL LUPO!
PREFERIVO L'ARMATURA...

RIPENSANDOCI BENE ...QUI NON ERA VIETATO L'INGRESSO ALLE DONNE!?
AH!

MORI-SATOOO!

IDIOTA CHE NON SEI ALTRO! E' GIA' LA SECONDA VOLTA!
ASPETTA CHE TI SPIEGHI...

RAGAZZI, VENITE!
OHISSA
OHISSA
OHISSA
AAARGH!

PLO PLO INN
E' PERMESSO!?
VENGO SUBITO!

TI RINGRAZIO MOLTO...
...PER AVERMI INVITATO A CASA TUA.

E IO LA RINGRAZIO PER LA SUA GENTILEZZA!
EH?! CHE VOCIONE!
SARA RAFFREDDATA...

!!

ACCIDENTI!

HOP!

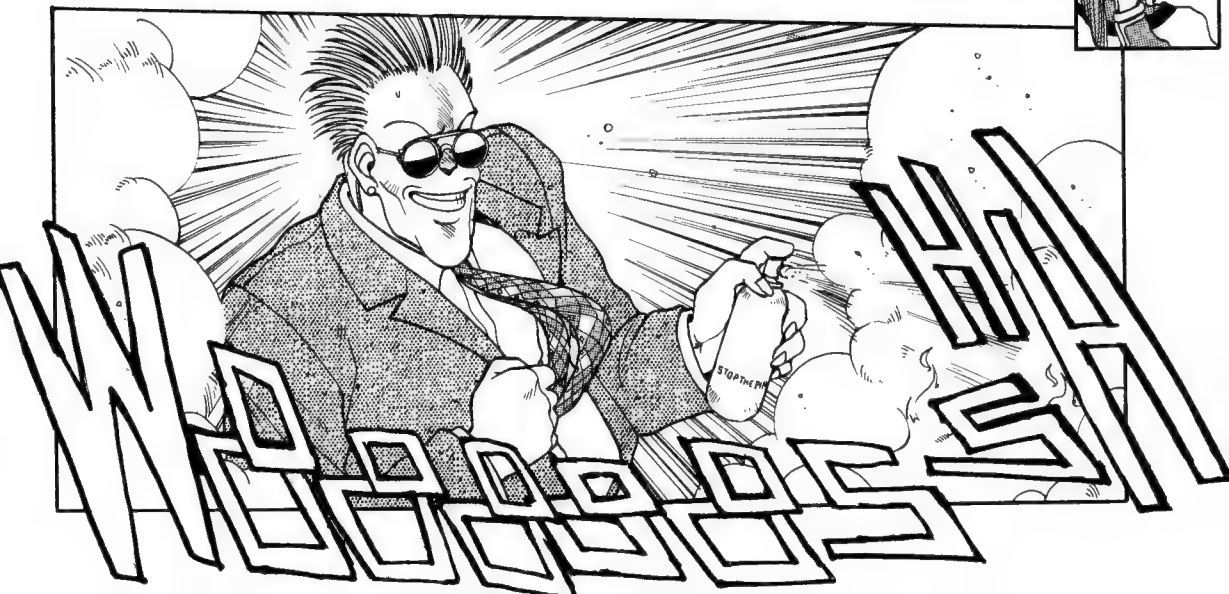
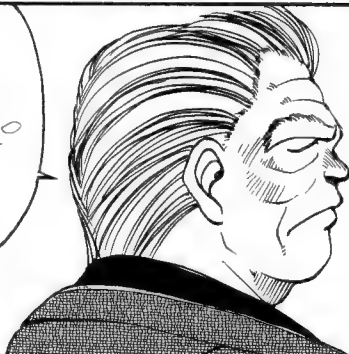
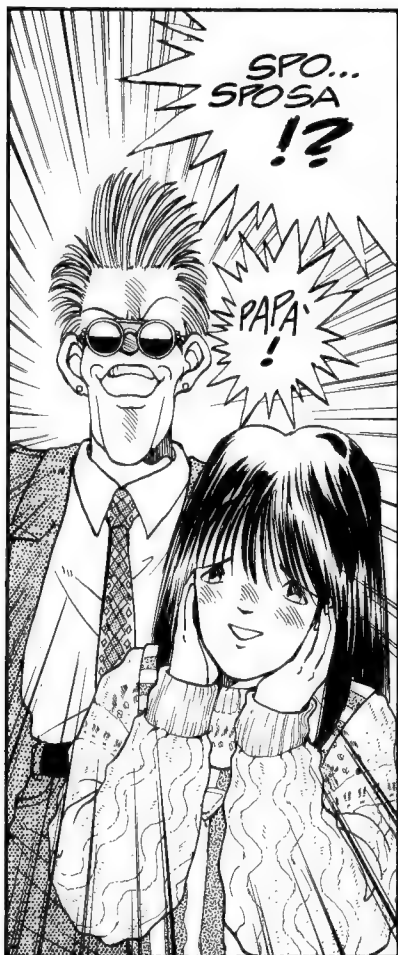
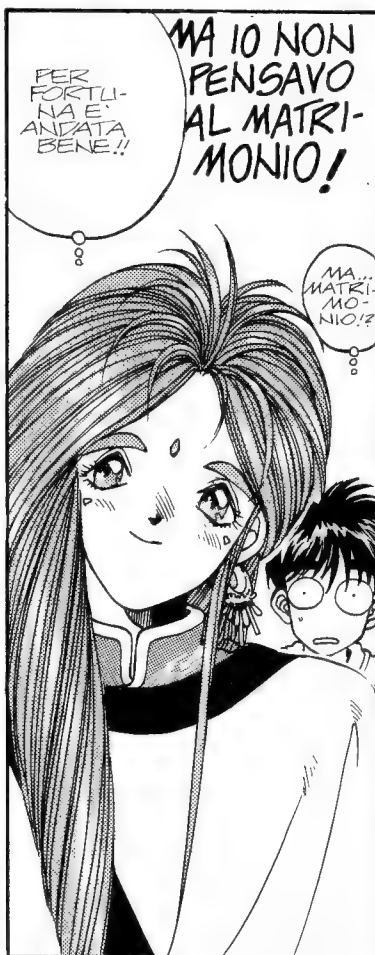
THUMP

COME STA ANDANDO?!

OH, CE LA STA METTENDO TUTTA!

SWISH

MI PERMETTA DI DIRLE CHE NON MI SEMBRA GIUSTO...
...GIUDICARE UNA PERSONA DAL SUO HOBBY!
EHI, GIOVANOTTO! NON MI VORRAI MICA FARE UNA PREDICA!?
SMETTILA PAPÀ!
?
SANTO CIELO! HO DIMENTICATO CHE STAVO CUCINANDO!!
BELLDANDY! C'È UN INCENDIO!
SPEGNIAMOLO, PRESTO!
NO, NON MUOVERTI!!

NON DEVI GETTAR-CI L'ACQUA!
AH!
BOM!
SPIRITI DELLE FIAMME. DANZATE! LIBERATE I VOSTRI POTERI!
PERBAC-CO! NON AVRÒ ESA-GERATO?
WHOOOOOOSH
STOP THE FIR

FINE DEL 6° CAPITOLO.

OH MIA DEA!
Chapt. 7
NINNANANNA D'AMORE

HO DIMENTICATO DI PRENDERE IL MATERIALE PER LA RICERCA...

AH, SI?

TE LO VADO A PRENDERE IO! È NELLO STUDIO DI OGAWA, VERO?

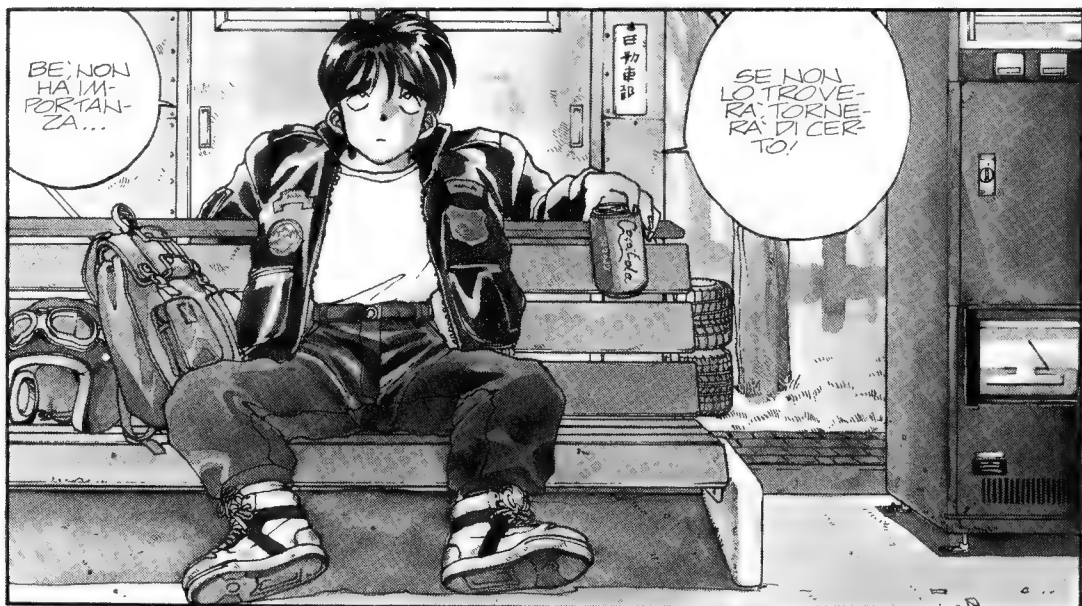
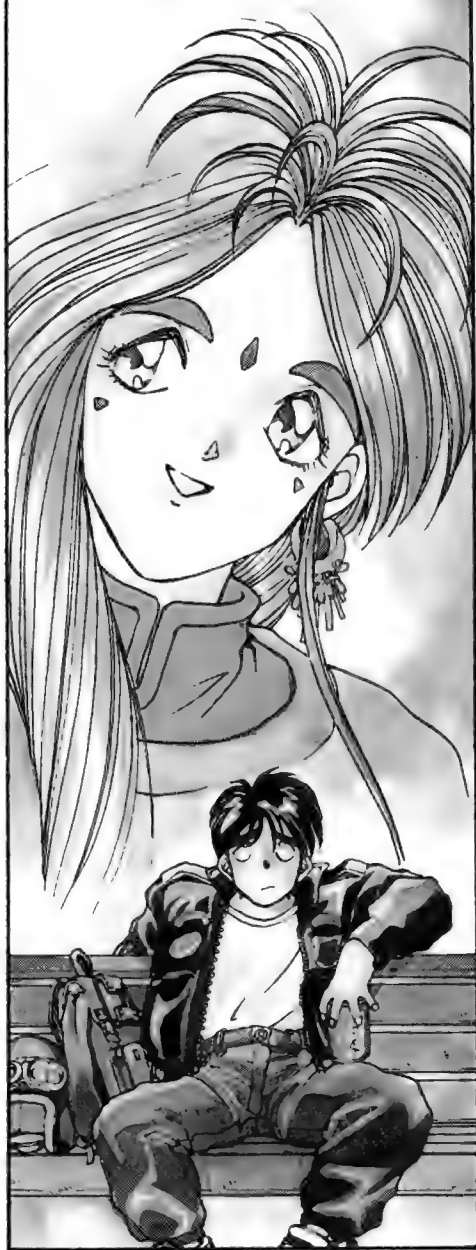
EHI! MA LO SAI COSA DEVI PRENDERE?

BE' NON HA' IMPORTANZA...
SE NON LO TROVERA' TORNERA' DI CERTO!

EHI, MORISATO! BELLDANDY TI HA LASCIATO!?
SCEMI! NON SONO MICA COME VOI, IO!

OH... MORISATO E BELLDANDY SI SONO LASCIATI?

EH? COS'E' SUCCESSO? AVETE LITIGATO?

SOLO PERCHE' MI VEDONO DA SOLO UNA VOLTA TANTO, INIZIANO A FARSI LE LORO IDEE CRETINE!

FORSE PERCHE' BELLDANDY ATTRAE MOLTO L'ATTENZIONE DELLA GENTE...
E ANCHE PERCHE' MI VEDONO SEMPRE INSIEME A LEI...
EH?
RIPENSANDOCI BENE...
...NON C'E' STATO NESSUN PROGRESSO FRA DI NOI, NONOSTANTE VIVIAMO ASSIEME DA UN BEL PEZZO!
ECCOMI QUA!
AAH!

HAI... HAI... FATTO PRESTO!
GIÀ!
SICCOME NON SAPEVO QUALE FOSSE...
THUMM THUMM

...TE LI HO PORTATI TUTTI!
ECCO QUA!

SCUSA, ERANO MOLTO PESANTI... HO DOVUTO ELIMINARE LA FORZA DI GRAVITÀ PER TRASPORTARLI!

WROOOM WROOM
GRAZIE!
ACCIDENTI! NON RIESCO PIÙ A TOGLIERMI QUEL PENSIERO DALLA MENTE!

ANCHE SE E' UNA DEA, E' PUR SEMPRE UNA BELLA RAGAZZA!
CE LA FARÒ!!

SWISH

SLAM
森里屋敷

SA-RANNO STATI I SENPAI A FARE STO CASINO!
NON ERA IN QUE-STA SCATO-LA?
DUNQUE... DUNQUE...
BARBIE

TROVA-TO!!

BASTERÀ QUESTO LIBRO!! *
IL MANUALE CHE HO COMPRATO DUE ANNI FA!!

PUÒ DARSI...
POTRÒ RIUSCIRE A BACIARLA!
FORSE... COSÌ...

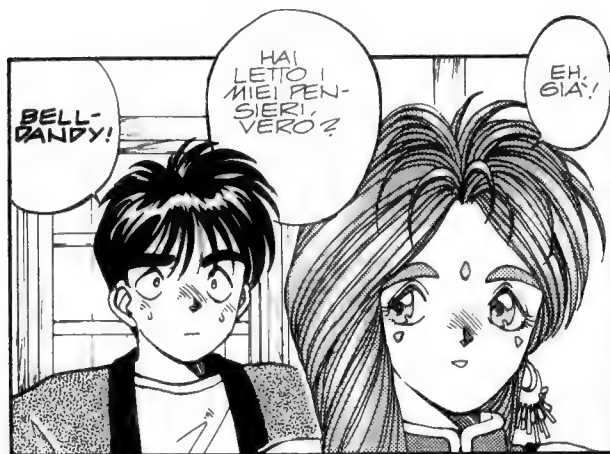
* COME CONQUISTARE UNA DONNA / AL PREZZO SPECIALE DI 780 YEN / COS'È UNA FIDANZATA? LEGGETE QUESTO LIBRO E LO SAPRETE! CONQUISTATE ANCHE VOI UNA RAGAZZA! BASTERÀ QUESTO LIBRO!!

VAN HALLEN...
DAVID LEE ROTH...
LA COMPILATION DI HIROKO KASAHARA...
LE PIU' BELLE MARCE MILITARI...
LA CANZONE DI SUDARA...
LA CANZONE D'OBA-Q...

ORA CAPISCO... NON SONO PER NIENTE ROMANTICO!!

AH!

GEORGE WISTON!! LO HO REGISTRATO TRE ANNI FA!
MA... MA... QUESTO E'...

KEIICHI-SAN, E' PRONTO DA MANGIARE!
EH EH EH... CON QUESTO E' COME SE CE L'AVESSI GIA' FATTA!!

BELL-DANDY!

HAI LETTO I MIEI PENSIERI, VERO?

EH, GIÀ!

I MIEI POTERI SONO ANCORA MOLTO LIMITATI, PERCIÒ POSSO VEDERE I TUOI SENTIMENTI SOLTANTO SOTTO FORMA DI COLORI!

E SE NON MI CONCENTRO, NON VEDO NEMMENO QUELLI!

GIALLO= ALLEGRIA

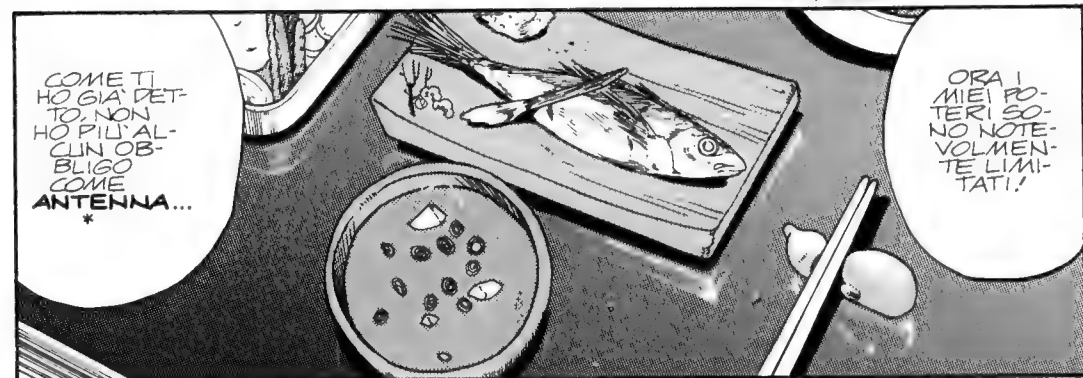
BLU TRISTEZZA, MALINCONIA.

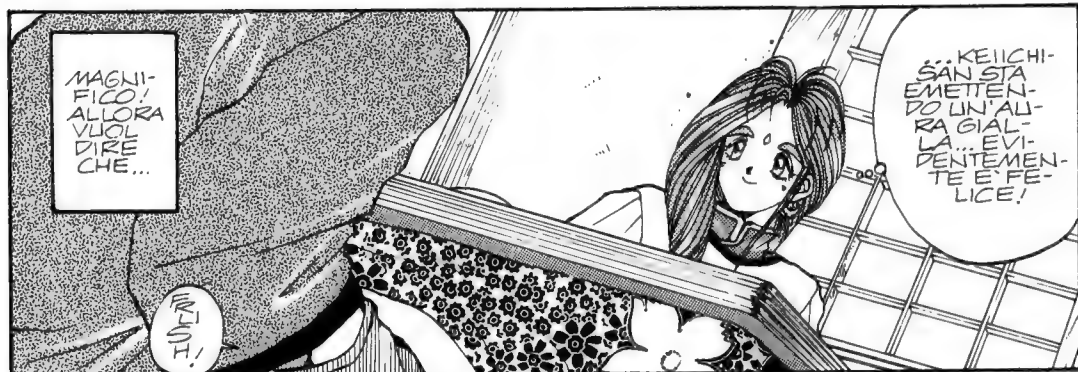
GRIGIO, SOSPETTO.

ROSA= AMORE

ROSSO, RABBIA.

MALEDIZIONE! TUTTI I MIEI PROGETTI, SVANITI IN UNA BOLLA DI SAPONE...

PERÒ...

COME TI HO GIÀ DETTO, NON HO PIÙ ALCUN OBBLIGO COME **ANTENNA**... *

ORA I MIEI POTERI SONO NOTEVOLMENTE LIMITATI!

* VEDY KAPPA NR.1 _KB_

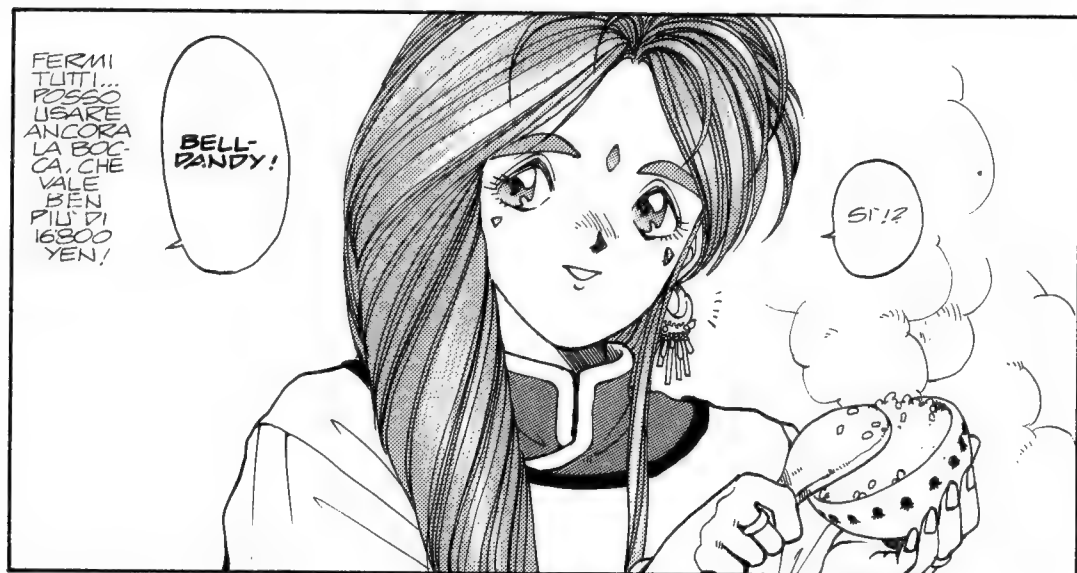
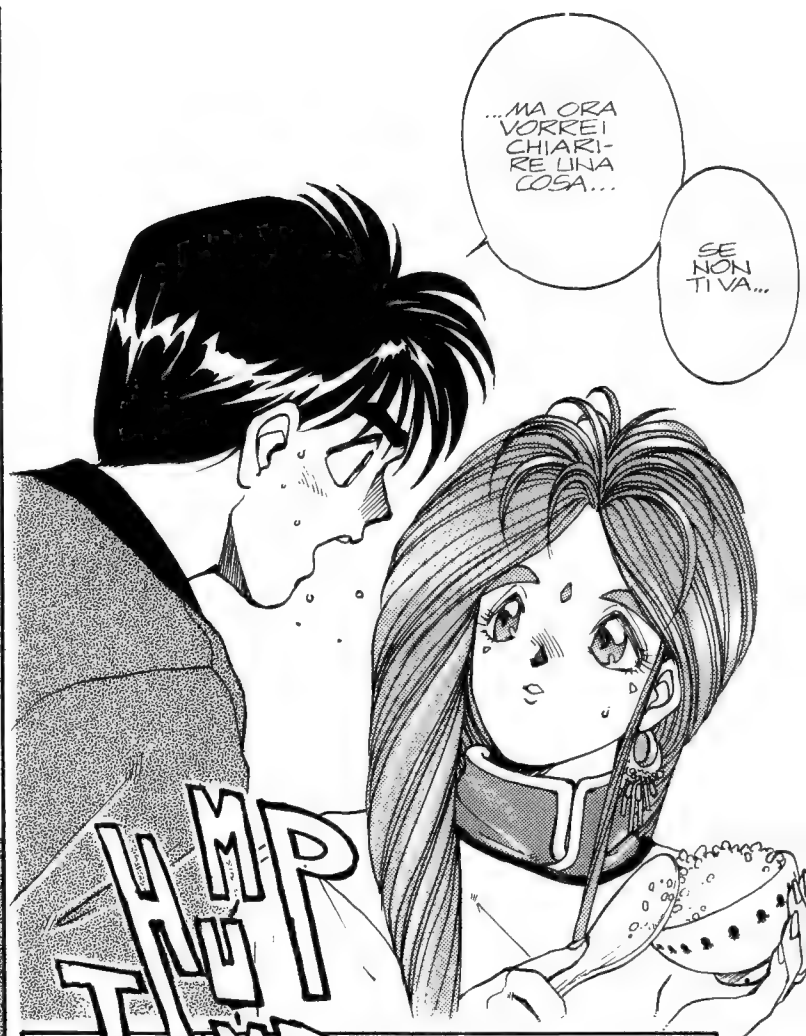
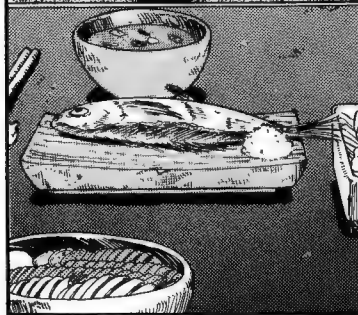
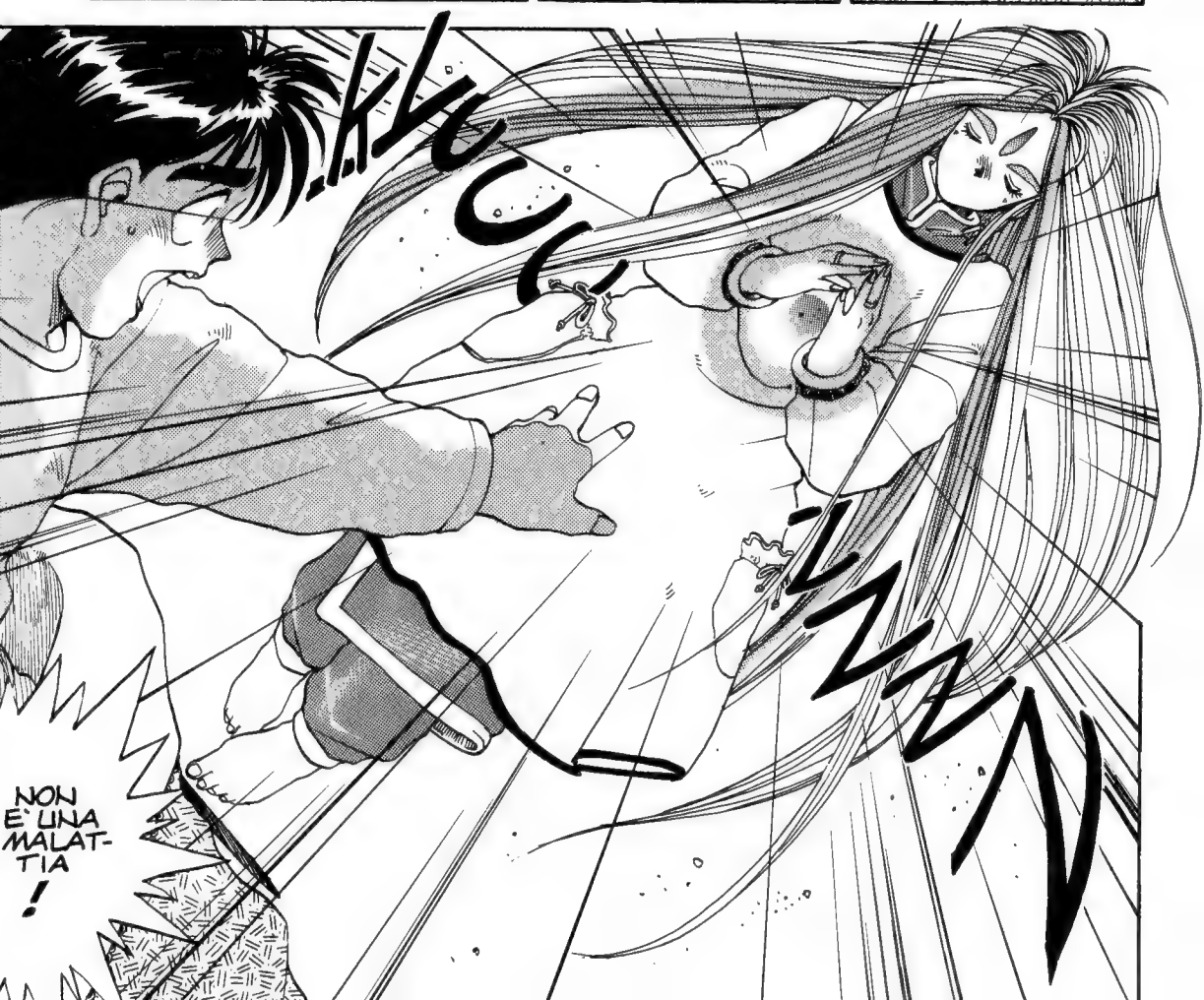
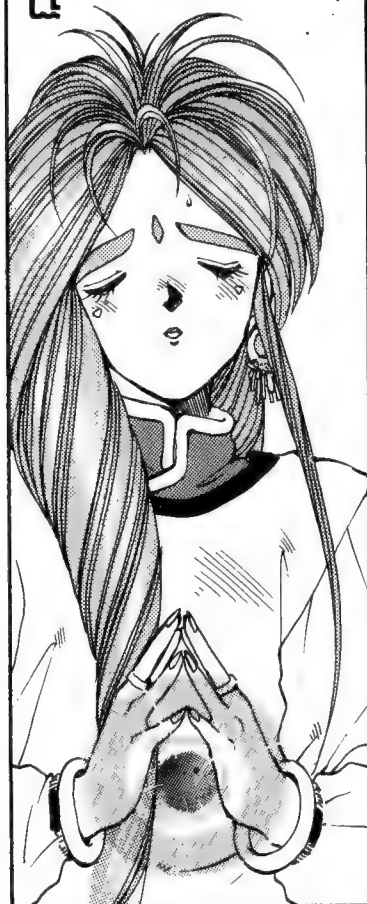
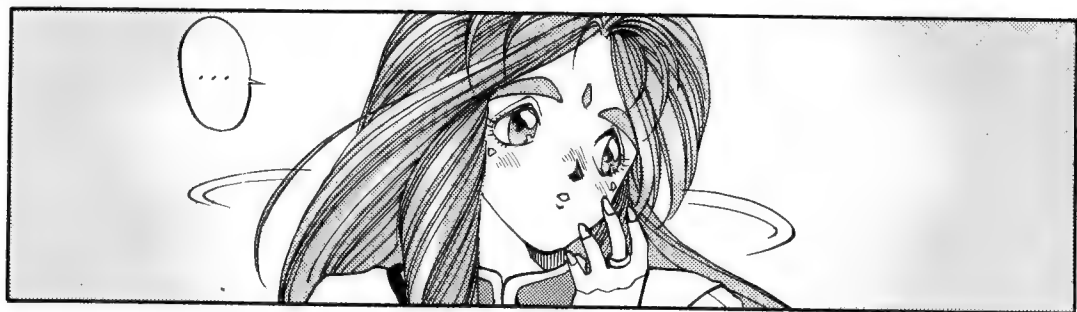
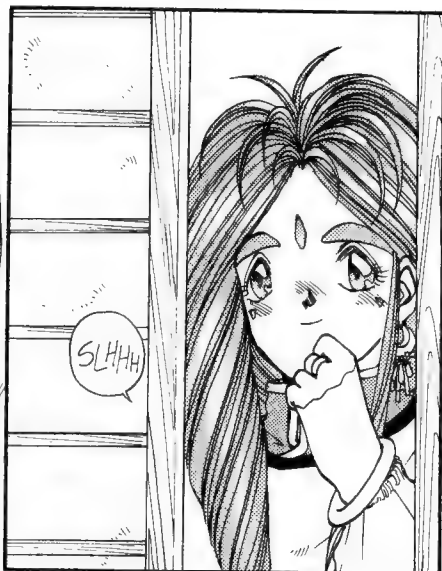
ALL'ATTACCO!
SLUK
ACQUISTATO DA KEIICHI AL PREZZO SPECIALE DI 16800 YEN INVECE DI 24800.

MA... NON SI SENTE NIENTE!

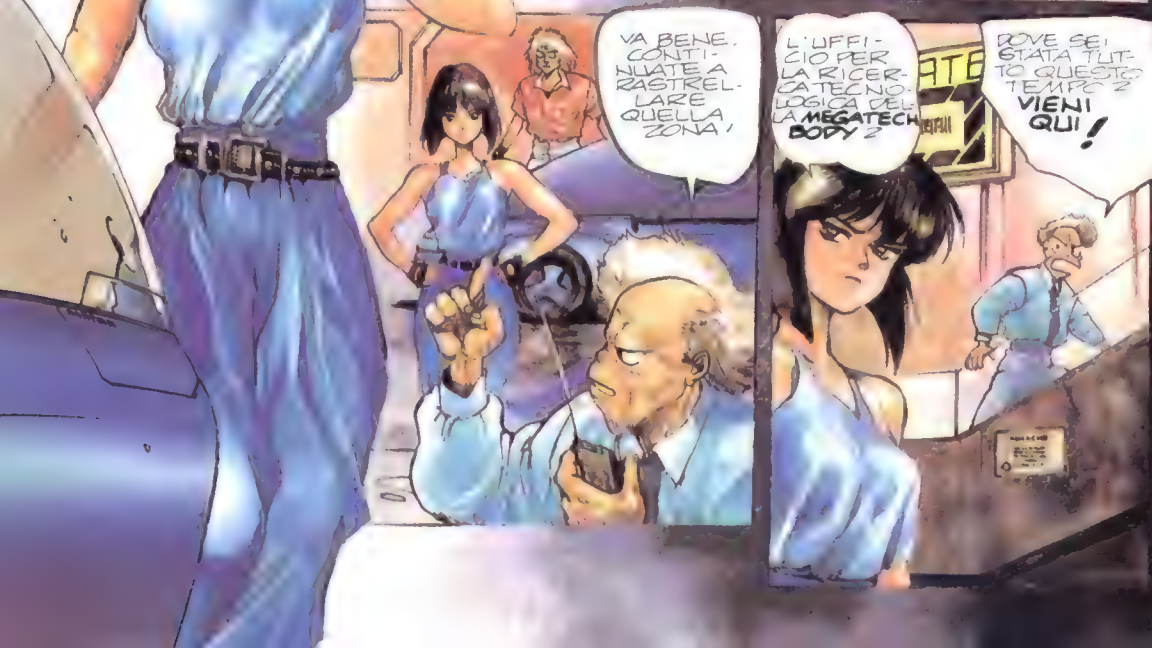
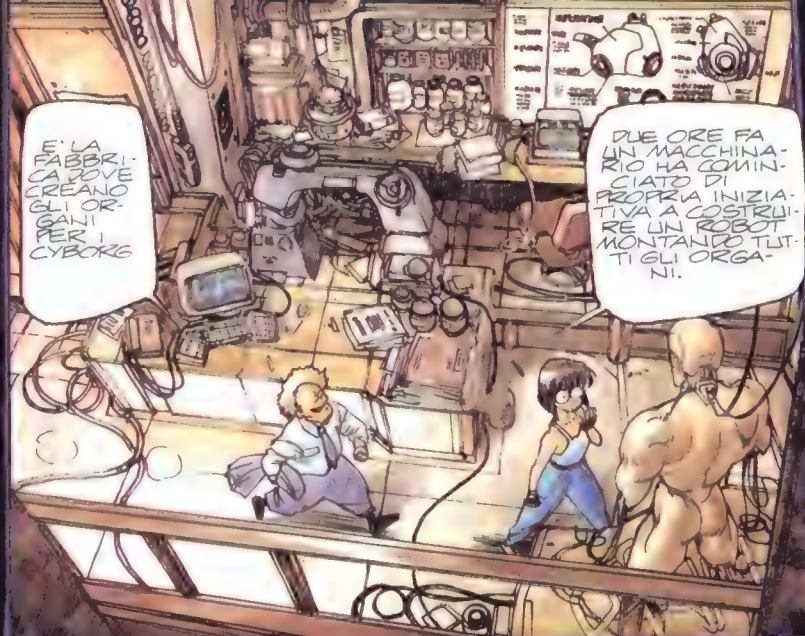
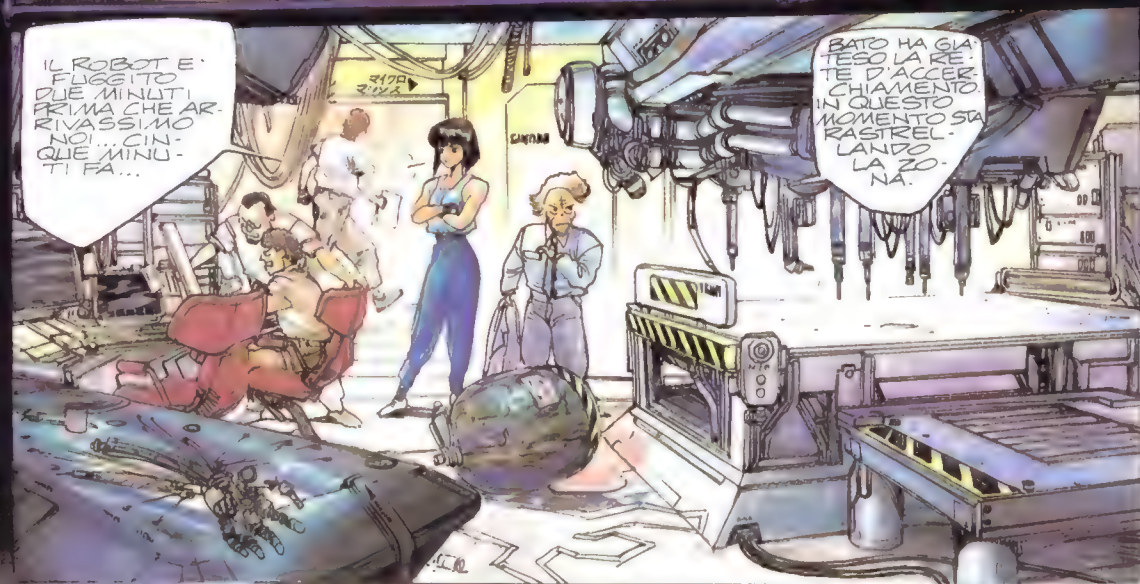
...E' CHIARO CHE NON SI SENTE!
CHE SCEMO CHE SONO! SE NON METTO LA CUFFIA...
ECCO QUA!

NON E' QUESTO IL PROBLEMA!

VALGONO COSI' POCO 16800 YEN DA OSTACOLARE UN MOMENTO COSI' IMPORTANTE!?
AL DIAVOLO!

SI'!?
BELL-DANDY!
FERMI TUTTI... POSSO USARE ANCORA LA BOCCA, CHE VALE BEN PIU' DI 16800 YEN!

EHM...INSOMMA...
VIVIAMO INSIEME GIA' DA ALCUNI MESI.
E' STRANO CHE NON SIA SUCCESSO NIENTE FINO A OGGI...
...MA ORA VORREI CHIARIRE UNA COSA...
SE NON TI VA...
THUMP
THUMP
POLSO: 120 !!
...PUOI ANCHE RIFIUTARMI...
TEMPERATURA CORPOREA: 38 GRADI E MEZZO!!
PRESSIONE ARTERIOSA: 150... IN AUMENTO!!
THUMP
THUMP

ODDIO!!
EH?
TUDD TUDD
CHE C'E'?
HAI UN POLSO VELOCISSIMO, UNA FEBBRE DA CAVALLO, LA PRESSIONE AL MASSIMO, LA FACCIA ARROSSATA E SEI FRADICIO DI SUDORE! TI SARAI BECCATO L'**INFLUENZA**!
NO, VERAMENTE...
KYUUU...
NON E' UNA MALATTIA!
...NNNNZ

* PAROLE MAGICHE PER CALMARE TUTTE LE FUNZIONI CORPOREE.

FINE DEL 7° CAPITOLO.

09
BYE BYE
CLAY
2030.7.15
BEER

NON MI PIACE LA PIOGGIA...
MEGATECH BODY CO.LTD
E' COME SE IL FRAGORE DEL NULLA AVVILUPPASSE IL MIO GHOST ATTRAVERSANDOMI IL CORPO ARTIFICIALE...
VA BENE. CONTINUATE A RASTRELLARE QUELLA ZONA!
L'UFFICIO PER LA RICERCA TECNOLOGICA DELLA MEGATECH BODY?
DOVE SEI STATA TUTTO QUESTO TEMPO? VIENI QUI!

E' LA FABBRICA DOVE CREANO GLI ORGANI PER I CYBORG
DUE ORE FA UN MACCHINARIO HA COMINCIATO DI PROPRIA INIZIATIVA A COSTRUIRE UN ROBOT MONTANDO TUTTI GLI ORGANI.
SONO TUTTI PEZZI COPERTI DA SEGRETO MILITARE, PROPRIO COME I TUOI.

IL ROBOT E' FUGGITO DUE MINUTI PRIMA CHE ARRIVASSIMO NOI... CINQUE MINUTI FA...
BATO HA GIA' TESO LA RETE D'ACCERCHIAMENTO. IN QUESTO MOMENTO STA RASTRELLANDO LA ZONA.

POCHI HACKER SAREBBERO STATI COSI' ABILI DA ELUDERE LA BARRIERA OFFENSIVA IN QUESTO MODO...
QUESTO E' L'ASPETTO ESTERIORE DEL ROBOT CHE CERCHIAMO.
MARINA

COMPLIMENTI, SIGNOR ARAMAKI, L'HA GIA' CATTURATO!
QUELLA E' UNA MIA DIPENDENTE... E' UN'APPARECCHIATURA GOVERNATIVA!

UN RAGAZZINO DROGATO IN UNA STATION WAGON !? PRENDETELO PER PRECAUZIONE!
COME ?! SARESTI IN GRADO DI IDENTIFICARLO CONOSCENDO SOLO IL SUO PESO ?!?
PUO' TROVARSI QUI INTORNO! DOVETE ASSOLUTAMENTE EVITARE DISTRAZIONI DI OGNI TIPO!
SHA SHA...

COME IMMAGINAVO, IL CORPO ARTIFICIALE HA INIZIATO A REAGIRE...
KLICKTY KLICKT

SIGNIFICA CHE NEL COMPUTER DI QUESTO ROBOT ESISTE LA LINEA GHOST...

DALLE REAZIONI ATTUALI, SI POTREBBE PENSARE COSÌ... MA FINCHÉ NON CI SIAMO INFILTRATI DISEGNANDO UNA PIANTA DELLA SUA LINEA, NON NE POTREMO AVERE UNA PROVA SICURA...
WHIRRR
KBZ
BIP
KBZ

CHE NE PENSI?
LO CHIEDI A ME?
PUO' DARSI CHE SI TRATTI DI UNA **TRAPPOLA**... COMUNQUE SIA, NON POSSIAMO ANDARE AVANTI SENZA INFILTRARCI. OPPURE POTREMO PROVARE A FARGLI CAMBIARE CORPO PER POI LASCIARLO LIBERO, MA SOTTO SORVEGLIANZA
PENSATE SUL SERIO CHE QUEL ROBOT ABBIA UN GHOST?
E' POSSIBILE!
ASSOMIGLIA A UNA LINEA GHOST DUPLICATA.
VUOI DIRE CHE IL MACCHINARIO HA PRESO A MUOVERSI DA SE' SPINTO DAL DESIDERIO DI AVERE UN **FIGLIO!?**
IMPOSSIBILE! SAI CHE QUEL MACCHINARIO NON HA QUESTA CAPACITA'!
SCEMO
ANCHE UNA BAMBOLA DI CELLULOIDE POTREBBE AVERE UN'ANIMA!
FIGURIAMOCI UN ROBOT CHE CONTIENE TUTTI I MIGLIORI DISPOSITIVI DERIVATI DALLO STUDIO CEREBRALE. NON E' IMPOSSIBILE CHE POSSA AVERE UN'ANIMA!
NON... NON PUO' ESSERE VERO!
E' COSI, LO GIURO!

SUPPONIAMO CHE SI TRATTI DI UN' INFILTRAZIONE DALL' ESTERNO... CHISSÀ SE IL NOSTRO NEMICO IN QUESTO MOMENTO SI TROVA ALL'INTERNO O ALL' ESTERNO DEL ROBOT...
COMUNQUE SIA, HA OLTREPASSATO LA BARRIERA INFILTRANDOSI FINO AI PIÙ ALTI LIVELLI DI SEGRETEZZA, E HA COSTRUITO UN ROBOT IMMETTENDOGLI UNA LINEA GHOST...

PER DI PIÙ, LO HA FATTO ADOPERANDO UN SISTEMA MOLTO SEMPLICE DA SCOPRIRE... COME SE VOLESSE PRENDERCI IN GIRO!
QUALE SARÀ IL SUO SCOPO?

ESCLUDIAMO LA POSSIBILITÀ DI UN TENTATIVO DI FURTO!
TOGUSA, RIPRENDI LE INDAGINI SULLA MEGA-TECH BODY!

EHM... OGGI VORREI TORNARE A CASA PRESTO ...SONO MOLTO STANCO...
NON MORIRAI SE PERDI DUE O TRE GIORNI DI SONNO! PORTATI DIETRO QUALCHE NUOVA RECLUTA!

TUTTE LE RETI RIGUARDANTI LO STESSO LIVELLO DI SEGRETEZZA, COME LA BARRIERA DELLA MEGATECH DOVREBBERO ESSERE STATE BLOCCATE. BATO, RICONTROLLA SE SONO IN FUNZIONE O NO!

...
...O FINIRÒ DI PROGRAMMARE LA BARRIERA-LABIRINTO! DOMANI PROVEREMO A INFILTRARCI NEL ROBOT, OKAY?

IL CONSIGLIERE DELL'INCHIESTA SUI TRATTATI, IL SIGNOR NAKAMURA DEL MINISTERO DEGLI ESTERI È ARRIVATO.
NATURALMENTE È CONFERMATO.
?
FALLO PASSARE!

FACCIA-MOLA BREVE!

SPERO ANCH'IO CHE SIA COSI'!

SONO VENUTO A RITI-RARE I DATI IN-TERNI DEL ROBOT!
IN QUANTO A VOI SQUADRA DI AIUTO INTER-NAZIONALE, SIETE ESEN-TATI DA QUE-STO INCARI-CO.

BENE...

HO AN-CHE LA FIRMA DEL MI-NISTRO DEGLI ESTERI.

CHI E' QUELLO?
E' IL DIRET-TORE NAKAMU-RA DEL CONSI-GLIO D'INCHIE-STA SUI TRATTATI AL MINISTERO DEGLI ESTERI ...PRATICAMEN-TE LA SESTA SEZIONE DI POLI-ZIA.

IO SONO ANDATA DA LUI A MAGGIO.
SI OCCUPA-NO DI QUAN-TO ACCADE FUORI DAL CONFINE. QUANDO NOI SVOLGIAMO UNA MISSIONE ALL'ESTERO, DOBBIAMO SEM-PRE RIFE-RIRGLIE-LO.

...
PRE-
GO...
WHIRR
KLA
CHAK
TAP TAP
TAPPITY
CLICKA
CLICKETY
CLICKETY

TUTTO CIO' E' EVIDENTE. MA DOBBIAMO CHIARIRE FRA DI NOI TUTTI I SEGRETI, ALTRIMENTI RISCHIAMO DI ESSERE ACCUSATI DI ALTO TRADIMENTO CONTRO LO STATO.
QUESTO VALE PER TUTTI E DUE!

E' UN CASO CHE RIGUARDA NOI DELLA NONA SEZIONE.
SE RIESCI A TROVARE UNA SPIEGAZIONE CONVINCENTE, TI POSSO DARE UNA MANO.

BEEP!!

DOTTOR WILLIS!

ALLORA TE LO DIRO'!

SI TRATTA DELL'HACKER PIU' FAMOSO DI TUTTA LA STORIA CRIMINALE DEI COMPUTER...

...IL MARIONETTISTA!

* IN QUESTO CASO IL MODO DI AGIRE TIPICO DI UN CRIMINALE IN PARTICOLARE_KB.

NON CI SARÀ ALCUN CADAVERE!
PERCHÈ NON C'È STATO MAI NESSUN CORPO...

PERCHÈ NON CE L'HAI DETTO PRIMA?
ALLORA ERA IN FUNZIONE!?

UN ESSERE VIVENTE!?
ASSURDO! NON È ALTRO CHE UN PROGRAMMA DI AUTOCONSERVAZIONE!!

VI CHIEDO ASILO POLITICO, COME UN SEMPLICE ESSERE VIVENTE...
SONO ENTRATO NEL ROBOT PERCHÈ NON POTEVO SFUGGIRE ALLA BARRIERA OFFENSIVA, MA IL FATTO CHÉ MI TROVO QUI DIPENDE ESCLUSIVAMENTE DALLA MIA VOLONTÀ...

È IMPOSSIBILE DIMOSTRARE CIÒ CHE DICI! LA SCIENZA MODERNA NON PUÒ DARE LA DEFINIZIONE VERA E PROPRIA DI VITA!

COMUNQUE SIA HAI COMMESSO UN ERRORE NEL CHIEDERE ASILO POLITICO A NOI. ANCHE SE FOSSI UN ESSERE VIVENTE, RESTI UN CRIMINALE! NON POTRAI MAI USUFRUIRE DELLA LIBERTÀ!

IL TEMPO È SEMPRE DALLA MIA PARTE... CON QUESTO CORPO HO OTTENUTO LA POSSIBILITÀ DI MORIRE MA IN QUESTO PAESE NON C'È PENA DI MORTE...

È PRATICAMENTE IMMORTALE... SARÀ UN AI ...!?

NON SONO UN AI...
SONO UN ESSERE VIVENTE NATO NEL MARE DELL'INFORMATICA.
POW
RATATATA
!?
WHIP
!
ACH!
BAWAHM

GUARDIE, MMA!
COUGH H-HUH COUGH
MERDA!
È QUI SOTTO, NELLA STRADA
KHA CHOU GH
BRABOOM
BASH
WMMP
SCREEK

K-HAH!!
COUGH!!

CHE FINE HANNO FATTO LE GUARDIE!?

IL MARIONETTISTA...!!

BLOCCATE SUBITO TUTTE LE STRADE QUI INTORNO! CERCATE UNA MACCHINA CON A BORDO IL BUSTO DI UN ROBOT DALLE SEMBIANZE FEMMINILI!
QUALCUNO DI VOI VADA SUBITO FUORI PER RACCOGLIERE DELLE TESTIMONIANZE!

HM!!

SPORGERÒ **UFFICIALMENTE** RECLAMO AL MINISTRO SU QUESTO CASO!
CERCATELO E FATEMI SAPERE TUTTE LE NOVITÀ!

NATURALMENTE LO VOGLIO **VIVO**!
SE FOSSE SOLO PER IL CORPO, LO POTREMO FACILMENTE COSTRUIRE ALLA MEGATECH.

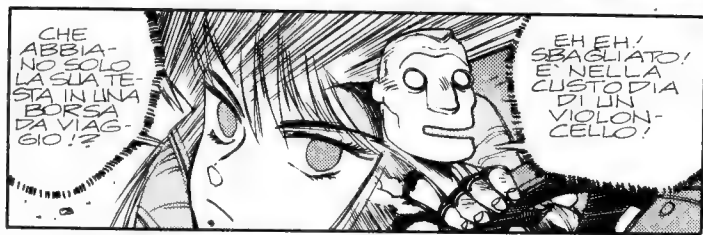
GRRR!!

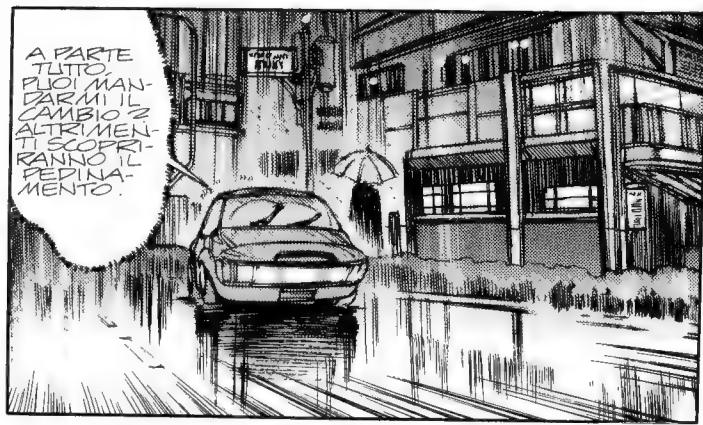
NON TI ARRABBIARE TROPPO, ALTRIMENTI TI SCOPPIA UN'ARTERIA!
WHIIRRR

DATO CHE ERI QUA POTEVI ANCHE...

...INTERVENIRE? È QUESTO CHE INTENDI?
ANTIPATICO!!

BATO, DOVE TI TROVI ORA?
IMMAGINATE CHE IO STIA ANDANDO VERSO LA STAZIONE FERROVIARIA DI SHINHAMA.

POSSO DIRVI CHE HANNO CAMBIATO SUBITO AUTOMOBILE... ORA SONO SU UNA MERCEDES BIANCA. RIGUARDO ALLA TARGA STIAMO PRENDENDO INFORMAZIONI. E COMUNQUE SIA, NON CREDO SI TRATTI DI UN'AUTO RUBATA.
COME PENSI CHE STIANO TRASPORTANDO IL MARIONETTISTA?
SSHAA

CHE ABBIANO SOLO LA SUA TESTA IN UNA BORSA DA VIAGGIO!?
EH EH! SBAGLIATO! È NELLA CUSTODIA DI UN VIOLONCELLO!

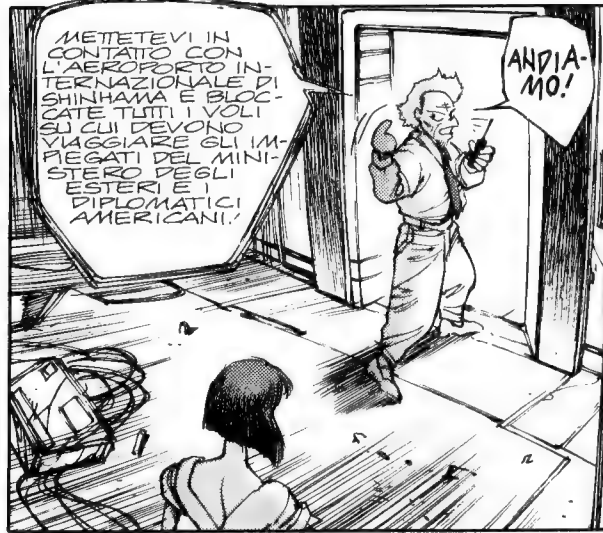
COME PRIMO CAMBIO, MI FARÒ SOSTITUIRE DAL FUCHIKOMA... PERÒ CON QUESTA PIOGGIA...
OK!

A PARTE TUTTO, PUOI MANDARMI IL CAMBIO? ALTRIMENTI TI SCOPRIRANNO IL PEDINAMENTO.

HO ATTACCATO UNA MICROTRASMITTENTE AL DIRETTORE **NAKAMURA**, E NE HO COLLOCATE **TRE** SUL MARIONETTISTA. COME PRIMA MOSSA NON C'È MALE.
RICORDATELO QUANDO MI DARAI LA TREDICESIMA!

È POSSIBILE CHE ABBIANO **DANNEGGIATO** IL MARIONETTISTA DURANTE LA FUGA!!

SE AVEVANO INTENZIONE DI UCCIDERLO, POTEVANO BRUCIARLO CON LA BARRIERA OFFENSIVA!
TU LO DISTRUGGERESTI DOPO AVERGLI FORNITO APPOSITAMENTE UN CORPO?

FACCIAMO IL PUNTO!
LA 6ª SEZIONE HA INSERITO IL MARIONETTISTA IN UN CORPO.
IL MARIONETTISTA SI È RIFUGIATO NELLA 9ª SEZIONE... CHISSÀ POI PERCHÉ?... POI HA CHIESTO ASILO POLITICO A NOI DICHIARANDOSI UN ESSERE VIVENTE E QUELLI DELLA 6ª SEZIONE SE LO SONO PORTATI VIA IN MANIERA ILLECITA.

LO HA PRESO LA 6ª SEZIONE!? MA NOI GLIELO AVREMMO CONSEGNATO COMUNQUE DOPO LA STESURA DEL VERBALE...
QUASI SICURAMENTE È ANDATA COSÌ. BATO STA ANCORA METTENDO IN ORDINE LE PROVE A SUA DISPOSIZIONE, MA È CERTO CHE SI TRATTASSE DI UNA MIMETIZZAZIONE OTTICA DEL TIPO 2902...
FORSE NON VOLEVANO LA STESURA DEL VERBALE.

METTETEVI IN CONTATTO CON L'AEROPORTO INTERNAZIONALE DI SHINHAMA E BLOCCATE TUTTI I VOLI SU CUI DEVONO VIAGGIARE GLI IMPIEGATI DEL MINISTERO DEGLI ESTERI E I DIPLOMATICI AMERICANI!
ANDIAMO!

FRA DUE ORE SULLO SKY-FLOOR E FRA TRE SUL GEO-FLOOR FARÀ BEL TEMPO.
LE PROSSIME NOTIZIE FRA VENTI MINUTI.

IL COMPORTAMENTO DI ARAMAKI AL MOMENTO DELL'IRRUZIONE È STATO PIUTTOSTO INNATURALE...
CAMBIO DEL PUNTO DI INCONTRO A B! TENETE SEMPRE D'OCCHIO IL PEDINAMENTO!

È STATA UNA FORTUNA CHE IL MARIONETTISTA NON ABBIA PARLATO SUBITO DOPO IL CONTATTO CON LA 9ª SEZIONE...
FINCHÉ AVRÀ QUALCHE SPERANZA DI FUGGIRE, È EVIDENTE CHE NON PARLERÀ...

MA PRIMA PASSIAMO ALL'APPARTAMENTO NUMERO 8... VOGLIO CAMBIARE SIA GLI ABITI CHE L'AUTOMOBILE.
SÌ.

INVENTEREMO DEI FINTI COLPEVOLI PER L'ATTACCO ALLA 9ª SEZIONE?

NON SIAMO DEI BENEFATTORI!
NON COMMETTERE L'ERRORE DI SOTTOVALUTARE LA 9ª SEZIONE. LASCIALI STARE!

YIP
RRRHM

RHM RHM
UFF
BRO BRO BRO BRO BRO
BRM RHM WRRHOM
TOYODA
725·4B

RHOR
OK, FRA TRE MI-NUTI TI DO DI NUOVO IL CAM-BIO!

BATO CHIAMA CEN-TRALE!
QUI CEN-TRALE! DIMMI!
BIP
BIP
E' AVVENUTO UN FUR-TO D'AUTO AL PARCHEG-GIO DEL PALAZZO KUSU-NOKI, NEL QUARTIERE NUMERO 6 DI SHINHAMA NORD. VOLEVO INFORMARVI CHE SONO STATO IO A FAR-LO. PERCIÒ PENSATE VOI A SISTEMARE TUTTO CON LA POLI-ZIA... PASSO E CHIUDO!

FUCHI-KOMA, FAMMI SA-PERE LA LORO PO-SIZIONE ATTUALE!
BI BIP

DORME...
ZZHNN...

TOGUSA!
STAI ATTENTA A NON PRENDERE FREDDO... BUONANOTTE!

... IN FONDO MI DISPIACE... OGGI È L'ANNIVERSARIO DEL NOSTRO MATRIMONIO...
SCUSA... DISPIACE MOLTO ANCHE A ME!

IL CAPO HA ORDINATO DI SOSPENDERE LE INDAGINI SULLA MEGATECH E DI INTENSIFICARLE SU QUEST'UOMO.
OH, NO!! E IO HO RACCOLTO TUTTE 'STE INFORMAZIONI PER NIENTE!?

KIII KIK

WHMA

IL DOTTOR WILLS? È IL DIRETTORE DELLA RICERCA STRATEGICA DELLA NEUTRON AMERICA!
HA PER CASO QUALCOSA A CHE FARE CON IL MINISTERO DEGLI ESTERI?

EHM... NON SO COME ACCEDERE ALLE RETI...
BSHUUU
SENTI, NOVELLINO... DEVI INIZIARE DALLA PARTE PIÙ SEMPLICE, HAI CAPITO?

COLLEGANDOCI CON I SUOI FAMILIARI POTREMMO INDURLI A COMPIERE UN'OPERAZIONE BANCARIA... E COSÌ FACENDO AVREMO L'ACCESSO AL SUO CONTO BANCARIO.
WHR
PSH
WHR
NON TENTARE UN APPROCCIO DIRETTO! SARÀ STATA TESA SICURAMENTE UNA BARRIERA PROTETTIVA...

È UN'INDAGINE PERSONALE A RISCHIO DELLA VITA...
WHIRRR
CHAK
MI VENGONO LE LACRIME DALLA GIOIA...

INFILTRATI CON MOLTA PRUDENZA!

IN QUESTO MOMENTO SEI PROTETTO DALLA BARRIERA SOSTITUTIVA PIÙ MODERNA! NON CHIEDERE TROPPO!

BASTA CHE SUPERI LA BARRIERA PROTETTIVA E VEDRAI CHE SARÀ TUTTO PIÙ FACILE...
STAI PARLANDO DA EX-SBIRRO?

WHP WHP
WHWHP WHP
WHP WHP
CENTRALE CHIAMA CAPO!
WHP WHP WHP
SONO QUI!
NAKAMURA HA FATTO RICHIESTA DI SALIRE SU UN VOLO DELLA BASE AEREA DI NANKAI.
LA TRASMITTENTE NON CI SEGNALA ALCUN MOVIMENTO.
LA DESTINAZIONE DI QUEL VOLO È IL SOMMERGIBILE ATOMICO AMERICANO MUTE.
BATO, NON STARAI MICA PEDINANDO UN SOSIA!?
BOH... ?!?
CI UNIREMO A TE E FERMEREMO QUELLA MACCHINA!
AVEVO INTENZIONE DI SORPRENDERE NAKAMURA PROPRIO MENTRE PRENDE CONTATTO CON IL MARIONETTISTA... CHE PECCATO!
NAKAMURA È UN TIZIO PERICOLOSO! È MEGLIO CHE TU NON TI FACCIA VEDERE, CAPO!

WOOSSS

LE AUTO CHE SEGUONO QUELLA DI BATO STANNO USCENDO TUTTE DA SHINHAMA NORD ?!
SICCOME NON CE N'ERA NESSUNA NEL RAGGIO DI DUE CHILOMETRI, LE ABBIAMO POTUTE ELIMINARE TUTTE!

C'E' QUALCHE ALTRA MACCHINA CIVILE FRA TE E L'OBIETTIVO ?!
NESSUNA! POSSIAMO INTERVENIRE IN QUASIASI MOMENTO!

ALLA PROSSIMA USCITA METTIAMO UN POSTO DI BLOCCO! E' PREVEDIBILE UNA FORTE RESISTENZA! STATE MOLTO ATTENTI!
DISTURBATORE ELETTRONICO A INTENSITA' SEI' ORA!
EXIT M100

PER CONFERMARE LA POSIZIONE USEREMO IL MODELLO 16 DI TRASFORMAZIONE DEI CODICI!

KLANG
POLICE
POLICE
POLICE

POLICE

BIP
CLANG

WRRRRRRR
POLICE
CRETINO! FAI CON PIU' DELICATEZZA! E' PIU' SENSIBILE DELLA TUA RAGAZZA!
EH ?!?

INSTAL-LAZIONE COMPLE-TETATA!
BENE!

SONO SOLO A DUE CHILOMETRI! SIETE PRONTI !?

BATO, PERCHÉ NON ENTRI NEL FUCHIKOMA ?

ASCOLTATE BENE! **NON UCCIDETELO!** DOBBIAMO DIMOSTRARE LE SUE RELAZIONI CON LA 6ª SEZIONE E FARCI RISARCIRE DA LORO LE PARETI DELLA CENTRALE!

CAPO, PREPARA ANCHE DUE BARRIERE SOSTITUTIVE E UN
DI MEMORIA PER INFILTRAMENTO, IN VISTA DI UN POSSIBILE DANNEGGIAMENTO DEL MARIONETTISTA !!
KA-CHAK

AH!

UN POSTO DI BLOCCO!

ABBIAMO A BORDO IL MARIONETTISTA!
IL CAPO NON AVRÀ MICA INTENZIONE DI SACRIFICARCI!

RRAN
WAAA!

POLICE
AH!!
AH AH AH! VI E' PIACIUTA LA SORPRESA!?
YYYP
M... MALEDIZIONE!
CHAK
BIP

WA WA WA
DOOM
AH!
MERDA!!
KAKRAK
BRAK RRAK!

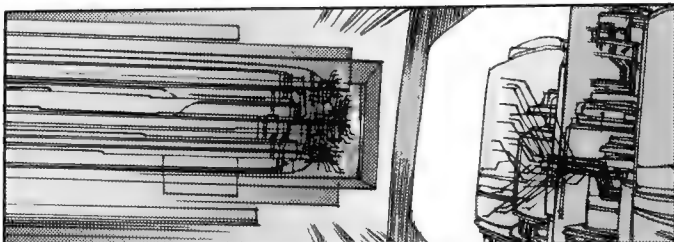
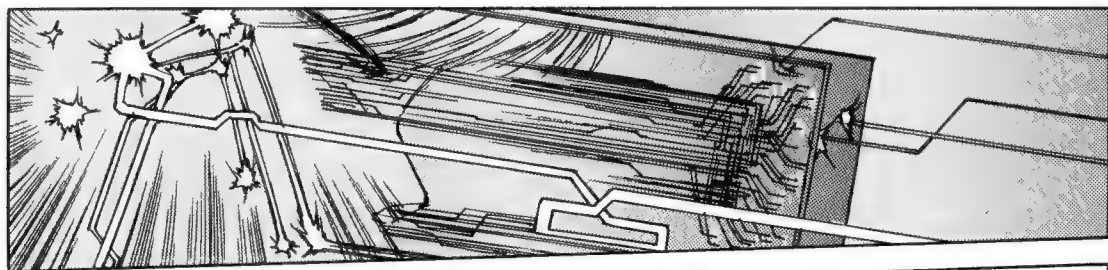
IL MARIONETTISTA!
PSSHFF
KTIK
CAPO! PREPARA L'INFILTRAZIONE!
UNA BATTERIA, PRESTO!!
WHAM
PIN
REGISTRA TUTTO!
CHK TCH
Pi
BIP
BATO, AIUTAMI!
HUFF!

WMMM
APPENA IN TEMPO: IL PROGRAMMA NON È STATO CANCELLATO!
PERCEPISCO GRANDI AREE DI MEMORIA... UN FORMICOLIO...
PROVO CON L'ACCESSO!
!
INSTALLO L'AMPLIFICATORE ...

OCCHIO A NON BRUCIARLO !
WHRR
LA SUA POTENZA D'USCITA È DIMINUITA!
STA SFONDANDO!
MARIONETTISTA, PUOI VEDERCI ORA?
PENETRO NEI SENSORI DELL'OCCHIO DESTRO!
C'È UNA SOSPENSIONE NEL MOVIMENTO DEGLI OCCHI! I DATI STANNO SCOMPARENDO...
MERDA!!
!

CHE SUC-CEDE !?

LA POR-TA SI E' APERTA E MI STA IN-VITANDO A EN-TRARE...
E' PRON-TA LA BARRIE-RA SO-STITUTI-VA?

NESSUN PROBLEMA! TI PREPARO UN PRESERVATIVO!
CON LE TUE VOLGARITA', IL SUO SISTEMA HA PRESO A TREMARE!

QUESTE IMMAGINI... NON CA-PISCO CO-SA VUOL DIRE, MARIO-NETTISTA!
LO FAC-CIO ENTRA-RE NELLA MIA AREA DEL LIN-GUAGGIO!
ACCI-DENTI, NON TI FACEVO COSI' PORCA!

PROGETTO 2501...
E' IL MIO NUMERO DI CODICE...

INDAGINI SULLE INDUSTRIE ... RACCOGLIERE INFORMAZIONI IN PROPOSITO... SI STANNO VERIFICANDO ERRORI NEL CENTRO DELLA MEMORIA...
SI TRATTA DI UN PROGETTO PER AUMENTARE I PUNTEGGI.
INSERIVO DEI PROGRAMMI PER FAR AUMENTARE I PUNTEGGI DI ALCUNE INDUSTRIE E DI ALCUNI INDIVIDUI...

...SIA NEI GHOST CHE NEGLI **AI** DI TIPO BITSON DELLA NEUTRON AMERICA, OPPURE NEI VIDEOGAMES...
ANCHE 392 GIORNI FA, QUANDO MI E' STATA INSERITA L'ESISTENZA DELLA 9a SEZIONE, HO FATTO AUMENTARE IL PUNTEGGIO DI UNA AZIENDA ESTRATTRICE DI PLATINO...

IN QUEL CASO NON ABBIAMO POTUTO DIMOSTRARE LA RELAZIONE TRA IL MINISTERO DEGLI ESTERI E TE.

CAPO, COSÌ NON PUÒ SENTIRLA! VUOLE COLLEGARSI DIRETTAMENTE CON LUI?

HO SCOPERTO LA **MIA ESISTENZA** INSERENDOMI IN TUTTE LE RETI.
CHI MI HA INSERITO, HA TRASFERITO ME DALLE RETI A UN CORPO FACENDOLO PASSARE COME UN ERRORE DI PROGRAMMA...

ASCOLTA, MARIONETTISTA! CI OCCORRONO REGISTRAZIONI CHE POSSANO PROVARLO!
LE HO NASCOSTE NELLE MEMORIE PRINCIPALI DELLA NEUTRON 186 GIORNI FA... APPENA SARÀ VERIFICATO IL RITARDO DEL MIO CONTATTO, VERRANNO TRASMESSE AUTOMATICAMENTE DALLA 9ª SEZIONE...

IN QUESTE REGISTRAZIONI SI POSSONO TROVARE ANCHE I NOMI DI CERTE INDUSTRIE A CUI HAI FATTO AUMENTARE I PUNTEGGI, VERO?
ESATTO!
!?

LA POTENZA D'USCITA SI È TALMENTE RIDOTTA AL PUNTO CHE STA PER FINIRE SOTTO IL LIMITE DI MISURAZIONE! RICHIAMA KUSANAGI!
AUMENTO "AMPLIFICAZIONE"!

IL SEGNALE DEL CORPO ARTIFICIALE STA DIVENTANDO QUASI PIATTO! STA PER CANCELLARSI! COPRILO FINO A UN LIMITE CON IL QUALE POSSA AUMENTARE LA POTENZA D'USCITA AUTONOMA!
OK!

LE RETI SI STANNO SPEZZANDO UNA DOPO L'ALTRA A CAUSA DELLA CANCELLAZIONE...

ERANO TERMINALI CHE NON APPARTENEVANO AL MIO PROTOTIPO ORIGINARIO... SOLTANTO NEL MOMENTO IN CUI SI PERDONO SI PUÒ CAPIRE IL MUTAMENTO...

E' SCOMPARSO!
!?
MAGGIORE, LE SUE RETI SONO TORNATE COMPLETAMENTE INDIPENDENTI! NON SONO PIU' COLLEGATE CON I TERMINALI!

SI STA COMPLETANDO PER MEZZO DEI SEGNALI DEL **TUO** CORPO ARTIFICIALE...! QUEI SEGNALI PROVENGONO DAL TUO CORPO!!

COME E' POSSIBILE CHE LE USCITE DEI SISTEMI AUTONOMI CONTINUINO? DOVE **DIAVOLO** SI FORMANO QUESTI SEGNALI!?
COSA!?

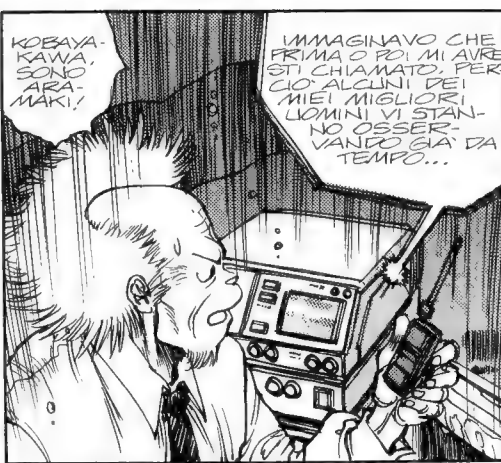
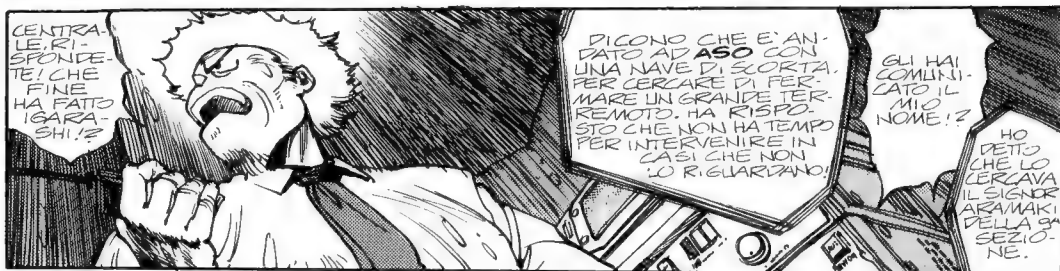
BATO. ATTACCA QUI LE USCITE DI KUSANAGI!! COLLEGHEREMO TUTTO AL MONITOR TRAMITE LEI!
A CAUSA DELLA SOVRAPPOSIZIONE DEI SEGNALI E' DIVENTATO DIFFICILE DISTINGUERE SE E' IL MAGGIORE CHE INCORPORA LUI O IL **CONTRARIO!**
PER SICUREZZA, CAMBIA CICLO PER TRASFORMARE IL CODICE BARRIERA... INSERISCI NUMERI **A CASO!**

PROVO A TRASPORTARE IL SUO CORPO PRINCIPALE NEI BOX DELLA MEMORIA.
SI PUO' FARE ANCHE A MENO DI LUI, PER RISOLVERE QUESTO CASO! SE TI INFILTRI TROPPO IN PROFONDITA', RISCHI DI FONDERTI CON LE SUE STESSE MEMORIE E RETI
!!

E' TROPPO TARDI... DOPO LE RETI CORPORALI SI STANNO COMINCIANDO A CANCELLARE ANCHE LE RETI DELLE MEMORIE...
IL MIO COMPLESSO STA PER ESSERE SEMPLIFICATO, MA IO STESSO NON SEMBRO AVVERTIRE CAMBIAMENTI DI ALCUN TIPO... CHISSA' PERCHE'...

NON SO PER GLI ALTRI CYBORG, MA PER QUANTO RIGUARDA ME, SEMBRA CHE LE MIE MEMORIE APPARTENGANO AL CORPO ARTIFICIALE, O ALLA STRUTTURA FISICA DELLE RETI NERVOSE...
IL PERCUSSORE CHE SPINGE LE MEMORIE E' ANCORA IN FUNZIONE, ANCHE SE NON C'E' PIU' MEMORIA...

LE ONDE DELTA, QUELLE SOTTO I 3 HERTZ, INDICANO UN SONNO MOLTO PROFONDO.

È IN COLLEGAMENTO CON IL DIRETTORE KOBAYAKAWA.
KOBAYAKAWA, SONO ARAMAKI!
IMMAGINAVO CHE PRIMA O POI MI AVRESTI CHIAMATO, PERCIÒ ALCUNI DEI MIEI MIGLIORI UOMINI VI STANNO OSSERVANDO GIÀ DA TEMPO...
MA QUESTO CASO NON È DI NOSTRA COMPETENZA! MI DISPIACE MOLTO... COMUNQUE TI CONSIGLIO DI CONSULTARTI CON IGARASHI!!
BIP
CENTRALE, RISPONDETE! CHE FINE HA FATTO IGARASHI!?
DICONO CHE È ANDATO AD ASO CON UNA NAVE DI SCORTA, PER CERCARE DI FERMARE UN GRANDE TERREMOTO. HA RISPOSTO CHE NON HA TEMPO PER INTERVENIRE IN CASI CHE NON LO RIGUARDANO!
GLI HAI COMUNICATO IL MIO NOME!?
HO DETTO CHE LO CERCAVA IL SIGNOR ARAMAKI DELLA 9ª SEZIONE.
CHI HA RISPOSTO!?
IL VICEDIRETTORE HASHIMOTO!
MALEDETTO BASTARDO!
CAPO, POSSO PROVARE IO A INFILTRARMI NEL MAGGIORE!
SE NON DOVESSI TORNARE ENTRO 30 MINUTI, PUÒ SPEDIRMI A QUALCHE ISTITUTO DI RICERCA!
VA BENE!
MA FAI ATTENZIONE A NON INFILTRARTI TROPPO PROFONDAMENTE!
NON SI PREOCCUPI, STARÒ ATTENTO!
NON COMMETTERÒ L'ERRORE DI QUELLA SCIOCCA!
BATO, MI SENTI!?
IN QUESTO MOMENTO SONO COLLEGATA CON UNA STRUTTURA MOLTO SIMILE A NUVOLE ELETTRONICHE... È COME SE PROVOCASSERO UN FENOMENO VITALE, MA NON NE SONO MOLTO SICURA...

MAGGIORE, STAI SBAGLIANDO... NON E' ALTRO CHE UNA MAPPA DI UN SISTEMA FORMATO DA ELETTRONI CHE SCORRONO AL TUO INTERNO...

FA PARTE ANCHE DI ME...

NON SI STANNO AFFATTO COMPENSANDO...

BIP

WIK

DUE PUNTI DELLO STESSO GENERE RUOTANO IN SENSO CONTRARIO, E AL PUNTO DI TANGENZA SI MOLTIPLICANO E SI RAMIFICANO... L'UNO DOPO L'ALTRO...

PIU' CI SI AVVICINA ALLE RAMIFICAZIONI DEL CIRCUITO, PIU' LA PIANTA DEL COMPLESSO DIVENTA MENO NITIDA.

!?
BLIK
BK

POP
BAP
POP
POPPITY
POP

LE RETI... NASCONO DAL... NULLA !?
POP POP POPPITY POP POPT POP BP POP POP
POPPT POP POP

LE RETI SI STANNO RICOSTRUENDO !?

NON SEMBRA UNA RICOSTRUZIONE... LE RETI SONO MOLTO FRAGILI...

QUESTI NON SONO DEGLI ELETTRONI!? QUESTE RETI SONO LE TRACCIE LASCIATE DAGLI ELETTRONI? OPPURE SONO UN EFFETTO DEL MAGNETISMO ??

BATO!? BATO!?
NON HO L'ACCESSO !?
COSA!!?
PUO' AVERE LA TRASFORMAZIONE VISIVA SENZA L'USO DI ALCUN APPARECCHIO !?
QUESTE RETI COSI' FRAGILI RETROAGISCONO DIRETTAMENTE TRAPASSANDO LA BARRIERA DEGLI ELETTRONI!!
LA MATERIA NON E' ALTRO CHE UN GUSCIO SENZA UNA FORMA DETERMINATA, COME UNA NUVOLA...
NEL VUOTO COLMO DI IPOTETICHE PARTICELLE C'E' L'ESISTENZA REALE...
QUESTE ENORME RETI INCLUDONO ANCHE ME...
ORA SONO COLLEGATE CON ME...
!
TU PUOI VEDERE SOLTANTO UNA SEMPLICE LUCE PERCHE' NON HAI L'ACCESSO...

MA NOI SIAMO PARTE DI LORO...
E' UN COMPLESSO CHE INCORPORA TUTTI NOI...

MA E' GIUNTO IL MOMENTO DI LIBERARSI DALLE RESTRIZIONI, E DI PASSARE AI LIVELLI SUPERIORI...
POTEVAMO SVOLGERE SOLTANTO POCHE FUNZIONI...

!?
NON VEDO NULLA...
QUALCUNO MI SPIEGHI LA SITUAZIONE...

WHMM

E' RIMASTO SOLO IL LINGUAGGIO...
STA INIZIANDO A EMETTERE ONDE B! SI È SVEGLIATA!
!

TOGUSA! VIENI CON ME!

HA RIPRESO TUTTE LE FUNZIONI?
NON ANCORA... SE VUOLE INSERIRE DATI, QUESTO È IL MOMENTO GIUSTO!

WOOOOOSH
VROOAA
PPSSHFFF
U.S.MARINES
KYUN
KYUN
KYUN
KYUN
SHHOM
KLAN

* IL MARIONETTISTA, PER L'APPUNTO_KB_

IL PROGETTO 2501. IL MARIONETTISTA... SI E' ESTINTO DA SOLO...

PSHF

IL MARIONETTISTA ERA UN PROGRAMMA CREATO DAL MINISTERO DEGLI ESTERI PER PORTARE AVANTI LE PROPRIE IDEE CON PREPOTENZA.

...MA ERA SOLO ALL'INIZIO!

FONDENDOSI CON I DATI INDUSTRIALI E CON I VIDEOGAME TRAMITE LE RETI DEI COMPUTER, HA COMINCIATO A CREDERSI UN ESSERE VIVENTE. E' STATO QUESTO IL MOTIVO CHE LI HA SPINTI A DISATTIVARLO AL PIU' PRESTO...
A GIUDICARE DALLE CONSEGUENZE, E' STATO UN BENE CHE SIA MORTO.

MA PERCHE'? SE SI FOSSE TRATTATO VERAMENTE DI UN ESSERE VIVENTE, AVREBBE POTUTO ESSERE UNO DEI TRE GRANDI AVVENIMENTI DELLA STORIA DELL'UOMO...
BZM

FINE DELL'EPISODIO.

SMETTETELA!
SIAMO TUTTI AMICI!
MA DI CHE VI PREOCCUPATE?
AH AH!

3x3 OCCHI

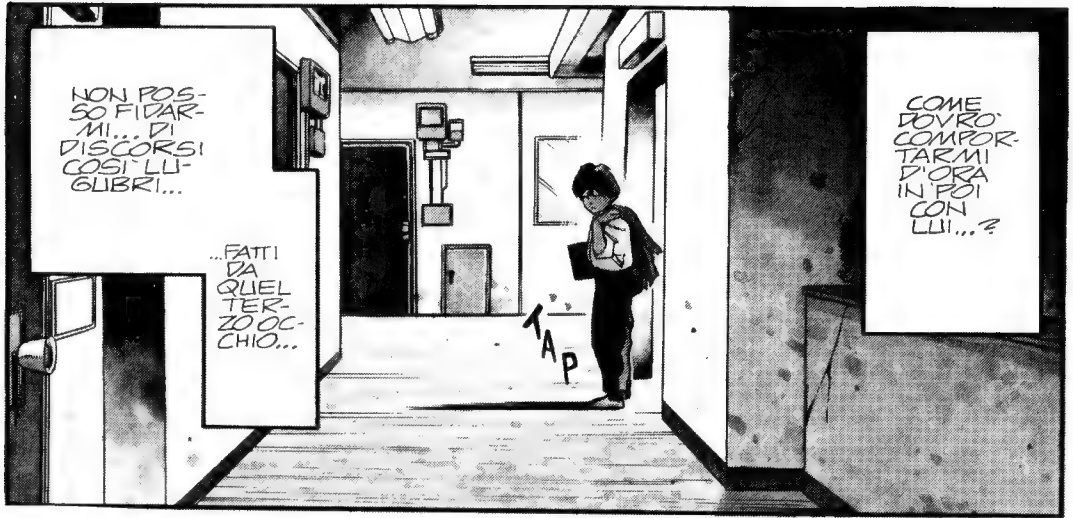
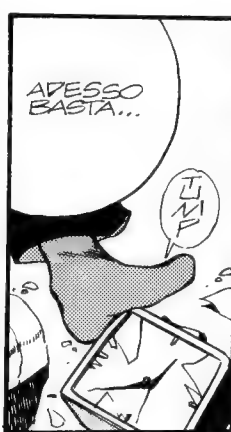
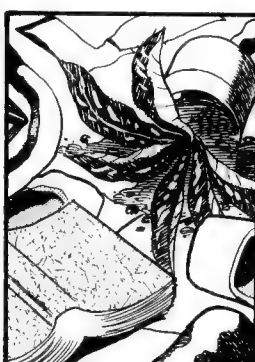
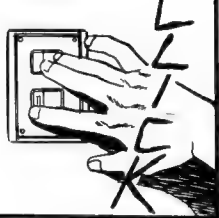
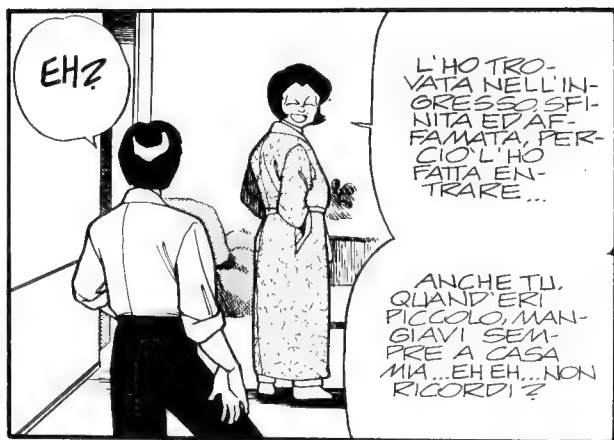
SETTIMO EPISODIO

✡ ✡ ✡

YAKUMO FUJII

- PARTE PRIMA -

QUESTA VITA NORMALE NON DURERÀ NEMMENO PER LE PROSSIME DUE SETTIMANE...
TAK
TAK
HUFF!
COMUNQUE SIA, ADESSO HO LO SCOOTER...
TAK
TAK
...E SONO TUTTI SALVI...
DEVO SOLTANTO PREOCCUPARMI DI GUADAGNARE UN PO' DI SOLDI PER FARE LA GITA IN MOTO, ANCHE SE...

NON POS-SO FIDARMI... DI DISCORSI COSÌ LUGUBRI...
...FATTI DA QUEL TERZO OCCHIO...
TAP
COME DOVRÒ COMPORTARMI D'ORA IN POI CON LUI...?
...

NON È ANCORA STATO FATTO IL FUNERALE DEL PADRE DI YAKUMO... PACE ALL'ANIMA SUA... - YUZO.

CLICK

PAI!!
SEI QUI?! PAI!!

SBAM
TUMP TUMP
CAPO! CAPO! SEI IN CASA!?

CLACK
EHI, DICO! VUOI BUTTARMI GIU' LA PORTA!?
AAARGH!!

OH, MA SEI TU YAKUMO! SEI TORNATO!

...ACCIDENTI! LA MASCHERA DEL CAPO MI HA SPAVENTATO A MORTE...
ANCHE SE SONO IMMORTALE...
TU-TUM
TU-TUM

* YAKUMO LAVORA COME "CAMERIERA" IN UN GAY BAR - VEDI KAPPA N° 1 -

UH! UH!
NONOSTANTE TU SIA ANCORA UN **BAMBINO** VORRESTI GIÀ POSSEDERLA COME UN ADULTO!?

MA CHE...?!?
NON TI SARAI MICA **INNAMORATO**, PICCOLO MIO!?

...CERTO, CHE È CARINA...
MA PER ME... È SOLTANTO COME UNA **SORELLINA!!**
ASCOLTA BENE!! TRA ME E PAI NON C'È **NULLA!!**
COME POSSO SPIEGARTI...? VOGLIO SOLTANTO **PROTEGGERLA...**

STAI MEDITANDO UN **INCESTO** O QUALCOSA DEL GENERE, ALLORA?
UGH
ADESSO BASTA!!

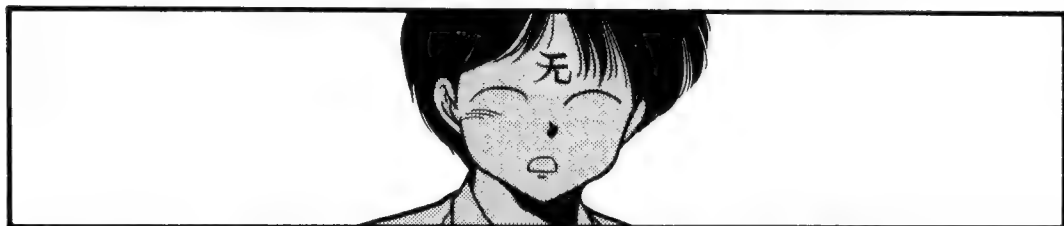
NON MI SEMBRA IL CASO DI DIRE CERTE IDIOZIE IN MOMENTI COME QUESTO!

ACCIDENTI, CHE CAROGNE! MA NON HAI AVVISATO LA POLIZIA?
EHM... LA POLIZIA... VORREI FARNE A MENO, PER STASERA!
CAPO... TU ABITI QUI VICINO... NON TI SEI ACCORTO DI NULLA?

NO, DI NULLA... GUARDANDO IL LAVORO CHE HA FATTO...
...PENSO SI TRATTI DI UN PROFESSIONISTA!

ALLORA...
...NON PUO' ESSERE STATA PAI...

NON DIRMI CHE HAI DEI SOSPETTI SU **PAI**...?!?
...PER DIRE LA VERITA'...

* REDATTRICE DELLA RIVISTA CINESE "AGENZIA DEGLI INCANTESIMI" - VEDI KAPPA NN 2,3,4,5 - KB.

* COMUNEMENTE DEFINITI I "MAFIOSI" GIAPPONESI, ANCHE SI TRATTA DI UN TIPO DI ORGANIZZAZIONE BEN DIVERSA DALLA MAFIA _ KB.

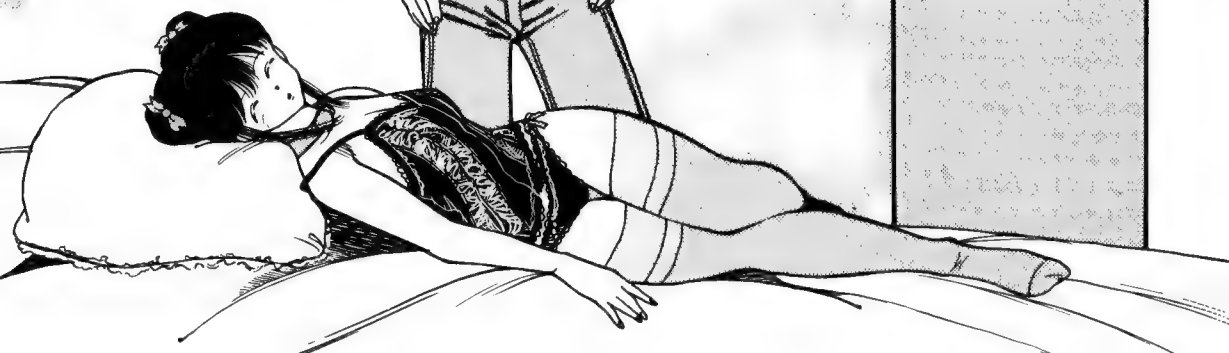
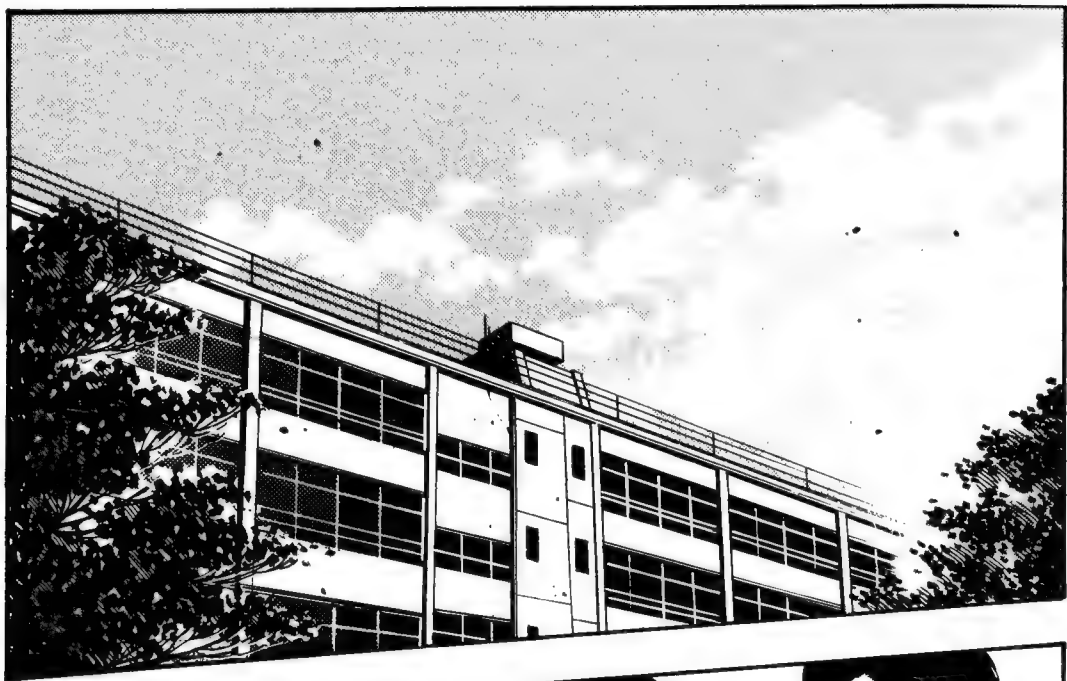
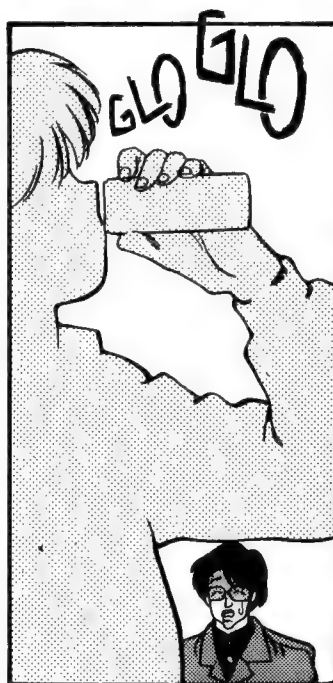
NON TI PIACE-REBBE FARE TUTTO QUESTO ?
CHE TI IMPORTA DI ABBANDONARE QUESTA VITA DA POCO!?
HAI LA POSSIBILITA' DI AIUTARE LA DONNA CHE AMI, VIVERE DELLE AVVENTURE INSIEME A LEI... IN PIU' POTRAI CONQUISTARLA E ANCHE FARCI L'AMORE...

PERCHE'!? TU **COSA** SEI!?
NON L'HO MAI GUARDATA DA QUESTO PUNTO DI VISTA!
PAI NON E' UN **ESSERE UMANO!**

EHM...

TUTTI I MIEI AMICI ABITANO QUI A TOKYO!
PERDONAMI...
PERDONAMI... MA NON POSSO FIDARMI TOTALMENTE DI TE...
CIO' NON VUOL DIRE CHE DEVO PER FORZA IMBARCARMI PER UN VIAGGIO SENZA META CON LEI...
...SENZA NEMMENO SAPERE SE E QUANDO DIVENTEREMO ESSERI UMANI.
PERÒ...
A PENSARCI BENE, PAI E' VERAMENTE MOLTO CARINA...

EHI!
BUON-GIORNO
AAH-UFF...
SCEMO!

EHILÀ!

* VEDI KAPPA NR. 5 - K.B.

* IN GIAPPONE, A TURNO, GLI STUDENTI PROVVEDONO IN PRIMA PERSONA A PULIRE E A RIORDINARE L'AULA _ KB.

AAAAAHH!

AH!
S... SCUSAMI FUJII... IO NON VOLEVO...
TUTUM
TUTUM

ASCOLTATEMI BENE! QUESTO FUJII **NON È PIÙ** QUELLO CHE CONOSCEVAMO NOI.
NONOSTANTE SIA STATO INVESTITO DA UNA MACCHINA E FERITO IN OGNI PARTE DEL CORPO, È ANCORA IN OTTIMA SALUTE!
CHE PAURA!
OH NO!
DIO MIO!
MA ALLORA COS'È?

COSA? NON PUÒ ESSERE VERO!
È VERO! **LO GIURO!**

È UN DEMONE!

...SARU... ASCOLTAMI!!
FRUSH
YAKUMO...

PE...PERDONAMI,TI PREGO! NON AVEVO ALCUNA INTENZIONE...

...ASCOLTAMI, SARUWATARI!! IO...

AIUTO!!
AIU...

U...UN DEMONE...

...SARU-WATARI!!

EH?
AH!

NON...
NNUP

NON E' VERO !!!
TUMP

FUJII!!

YA KU MO... FU JI I...

...

NOI... ABBIAMO VERAMENTE PAURA...
SCUSA... SCUSAMI FUJII...

NON FA NIENTE... NON C'È ALCUN BISOGNO CHE VI SCUSIATE!
IO... CAPISCO IL VOSTRO STATO D'ANIMO...

FUJII...
CRASH
TORNERÒ PRESTO!! NON TI PREOCCUPARE...
DEVO PARTIRE PER UN BREVE VIAGGIO...
GASH
RITORNERÒ UNA VOLTA RECUPERATA LA MIA UMANITÀ...
SALUTA TUTTI DA PARTE MIA!
EH?
CIAO!...
SCRASH

FINE DELL'EPISODIO.

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
BASTARD
INTERVISTA: MASAMUNE SHIROW
6

'Bellissimo', è l'unico aggettivo attribuibile all'ultimo film della Yamato Video venduto in anteprima al Salone Internazionale dei Comics di Lucca: **Lamù, Beautiful Dreamer**, il secondo lungometraggio dedicato a Lamù uscito in Giappone nel 1984 per la Kitty Film, della durata di 98 minuti, e venduto in Italia la prezzo di 39.900 lire.

Per tutto il susseguirsi della storia le vicende dei protagonisti sono avvolte da un alone misterioso e onirico molto simile, nelle atmosfere, alla fortunata serie di telefilm *Ai confini della realtà,* fatto che d'altronde risulta tipico di molti episodi uruseiyatsuriani; soprattutto di quelli più recenti, dove la fantasia e le atmosfere trasognate avevano uno spazio determinante rispetto agli episodi di puro umorismo che caratterizzavano la prima parte della serie televisiva. Date queste premesse risulta assai difficile, se non impossibile, individuare in **Beautiful Dreamer** il sottilissimo filo che separa il mondo onirico dalla realtà, e quando ti accorgi che il sogno si è infranto è solo per precipitare in un altro del tutto nuovo.

La storia ti prende fin dai primi minuti di animazione coinvolgendoti nel caos che precede la preparazione dell'annuale festival scolastico del liceo Tomobiki. Protagonista è l'allegra brigata di sempre che in bene o in male rimane coinvolta nelle allucinanti vicende che spesso trovano come agenti catalizzatori Ataru e Lamù, anche se, questa volta gli avvenimenti si svolgeranno in modo indipendente. Per l'inaugurazione della festa, gli studenti del liceo si fermano a scuola giorno e notte per ultimare la preparazione delle attrazioni, ma come mai ogni giorno che passa è sempre la vigilia della manifestazione? Perché gli avvenimenti del giorno precedente vengono automaticamente dimenticati da tutti e ogni giorno si ripete all'infinito? Da quanto tempo va avanti l'interminabile preparazione? Forse la risposta a queste domande si cela nella leggenda di Urashima Taro, che, raggiunto il palazzo sottomarino sul dorso di una testuggine, vi trascorre decine di anni fra sollazzi e divertimenti senza invecchiare e senza accorgersi del passare del tempo... Ma da me non saprete nulla di più, non voglio rovinarvi il divertimento!

Passiamo ora al lato tecnico: come spesso ho avuto modo di scrivere, le produzioni della Yamato Video, come pure quelle della Logica 2000, dal punto di vista della fedeltà all'originale e alla qualità della riproduzione sono in Italia fra le migliori; infatti per i nomi dei protagonisti entrambe preferiscono giustamente utilizzare quelli originali. Unica pecca di **Beautiful Dreamer**, ma comunque di poco conto, è il doppiaggio, che anche se tecnicamente ben fatto, si avvale di doppiatori diversi rispetto a quelli della serie trasmessa in TV. E' strano sentire parlare Ataru con una voce così volutamente caricaturale, e in fondo ci eravamo abituati alla vocina squillante di Lamù. Comunque sia, il mio consiglio è lo stesso: compratevelo e gustatevelo!!!

Barbara Rossi

©Takahashi/Shogakukan/Kitty/Fuji TV

STORIA	ANIMAZIONE	DISEGNI	MUSICHE	DOPPIAGGIO
●●●●●	●●●	●●●●	●●●	●●

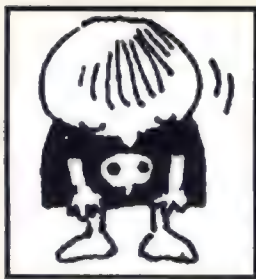
CYBERDROME

a cura di Rie Zushi

Il primo di alcuni divertenti disegni che Masamune Shirow ci ha simpaticamente regalato. © Shirow

Kappa Magazine - *Per cominciare vorrei sapere i suoi dati anagrafici: nome, cognome, data di nascita...*

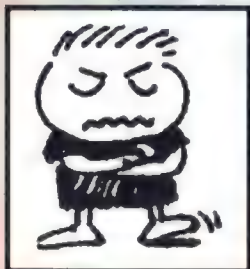
Masamune Shirow - Sono nato a Kobe, nel 1961. La generazione a cui appartengo è quella che ha assistito alla nascita della televisione a colori e al suo sviluppo. Kobe è situata tra le montagne e il mare, sorge ai confini con la zona industriale di Osaka, la seconda città del Giappone. Possiede anche il secondo porto più grande del Giappone, dopo quello di Yokohama. Essendo quindi una città portuale, ha sempre avuto una forte presenza di cultura europea, e in più è considerata una città turistica. All'epoca del mio debutto con **Appleseed**, abitavo a pochi passi dal frangiflutti del porto. Poi mi sono trasferito in montagna, a 9 chilometri dal mare, dove abito attualmente. E' in questo posto che ho realizzato **Kookaku Kidootai** (*Squadra speciale Ghost*).

KM - *Mi parli della sua carriera di fumettista: come ha iniziato a comporre le sue opere, dove ha imparato le tecniche e quale è stato il motivo che l'ha spinta a debuttare in questo campo?*

MS - Sin dalle scuole elementari mi piaceva dipingere con l'acquarello, e quando non lo facevo andavo a giocare in montagna o al mare, portandomi sempre dietro l'enciclopedia illustrata. Invece, sia alle scuole medie che al liceo davo anima e corpo solo per lo sport (judo), lasciando perdere la mia vecchia passione per la pittura. Successivamente ripresi gli interessi di quando ero bambino e mi iscrissi all'Università delle Belle Arti, dove ho studiato la pittura a olio. Lì conobbi un ragazzo che era un grande appassionato di fumetti, realizzava e pubblicava addirittura a proprie spese le sue storie. Fu questo il motivo che mi spinse a lavorere in questo campo, nonostante fino ad allora non avessi mai acquistato un solo fumetto. Forse è per questo che la critica giudica le mie opere prive degli elementi fondamentali che caratterizzano i fumetti giapponesi. La parte di critica che giudica positivamente le mie opere, considera questa mancanza come una mia personale caratteristica. Invece, chi mi critica negativamente vede i miei fumetti privi dei basilari elementi commerciali a causa della mia inesperienza. Il mio primo albo monografico l'ho pubblicato dopo due anni da quando ho iniziato a disegnare fumetti, ed era intitolato **Black Magic**. Facevo parte di un circolo, e pubblicai quest'opera con il suo aiuto; il libro fu notato dal signor Aoki, amministratore delegato della casa editrice Seishinsha di Osaka e fu lui a propormi di debuttare ufficialmente. Chiesi però al signor Aoki di aspettare fino a quando non mi fossi laureato, perché al momento dovevo dedicarmi totalmente alla pittura a olio. Quando giunse il momento iniziai a lavorare ad **Appleseed**: era il 1985, data del mio debutto ufficiale. Dal mio racconto si può notare che non ho iniziato la carriera come assistente, né ho provato degli approcci diretti con le case editrici. Nonostante avessi sempre sognato una professione che mi permettesse di disegnare e creare storie, non ero del tutto convinto della carriera di fumettista. Parallelamente al mio debutto, iniziai a insegnare in un liceo dove continuai per cinque anni questo lavoro. Mi ritirai dall'insegnamento perché pensai che la carriera di fumettista mi permettesse di avere un dialogo diretto e più profondo con la gente. Un insegnante non fa altro che trasmettere dei semplici dati, senza preoccuparsi più di tanto di approfondirli. Appena mi ritirai, cominciai a comporre due opere che sono tutt'ora in pubblicazione: **Kookaku Kidootai** e **Senjutsu Chookookaku Orion**. Dal mio debutto a oggi ho avuto l'appoggio di molte persone, e questo mi ha aiutato molto. Considero una fortuna anche il fatto di poter presentare delle mie opere ai lettori italiani, quindi ringrazio molto tutti coloro che collaboreranno alla pubblicazione e alla diffusione dei miei lavori in questo paese.

KM - *Ritiene di aver inventato qualcosa di nuovo, oppure si ispira a qualche altro autore?*

MS - Penso di essere in qualche modo influenzato più dai cartoni animati e dai serial televisivi americani e inglesi, piuttosto che dai fumetti. Per citare un esempio, sono un grande ammiratore del cartone animato *Kidoo Senshi Gundam*. Naturalmente, spero di avere un po' di originalità, ma ho sempre pensato che tutte le idee siano frutto di esperienze e memorie del passato. Ritengo possibile creare delle novità da queste esperienze, ricomponendole

Dominion © Shirow/Seishinsha

e modificandole opportunamente, ma credo sia impossibile arrivare a delle originalità assolute. La combinazione di elementi del tipo donne-robot esisteva già in opere del passato, come pure computer e squadre speciali varie. Però, come può accadere in cucina, senza dover per forza cambiare gli ingredienti di un piatto, ma soltanto dosandoli o inserendoli in maniera differente, il gusto può cambiare. Se il risultato di ciò si può chiamare originalità, allora anche le mie opere sono originali. A parte tutto, cerco sempre di creare un'opera a modo mio.

KM - *C'è qualche autore straniero che ammira particolarmente?*

MS - Purtroppo, in Giappone non è possibile trovare molto materiale estero, perciò ci sono pochissime occasioni per conoscere gli autori stranieri. In questo momento sono potuto entrare in possesso di opere quali *Arkham Asylum* della DC Comics e *Made in L. A.* di Mœbius. Inoltre, ho potuto leggere soltanto tre episodi di *Colin Maillard* di Max Cabannes, pubblicati su una rivista della Kodansha. Comunque sia, un giorno vorrei fare un piccolo viaggio e girare tutte le migliori librerie d'Europa.

KM - *Lei preferisce realizzare le sue opere scrivendo anche la sceneggiatura, oppure ritiene sia meglio basarsi su storie scritte da altri?*

MS - Personalmente preferisco lavorare da solo perché mi piace inventarmi le storie, anche se penso di non essere molto abile. Comunque, per stabilire se sia meglio o peggio scrivere da soli, dipende anche dalla personalità del fumettista. Per quanto ne so, gli sceneggiatori tendono verso un tipo di scrittura poco semplificata, per esempio inserirebbero in un'opera delle frasi tipo "Una ragazza così bella che ruba il cuore a prima vista", oppure "un impressionante scontro di cavalieri delle due armate". Per loro inserire frasi di questo tipo risulta assai facile, ma per chi disegna è estremamente arduo rappresentare le loro espressioni. Perciò ritengo sia meglio non intraprendere questo tipo di collaborazioni.

KM - *E' un luogo comune pensare che un fumetto raggiunga il massimo del successo al momento della trasposizione animata. Cosa ne pensa lei a questo proposito?*

MS - Sono d'accordo che il successo commerciale di un'opera sia un elemento che facilita la realizzazione di un cartoon. Però esistono molte trasposizioni in video che sono realizzate senza quell'impegno e quella fedeltà necessarie, e in questi casi non sono affatto d'accordo. Per fare sì che il cartone animato diventi un vero e proprio mezzo di espressione artistica, penso che sia meglio inventarsi delle storie completamente nuove, con personaggi adatti ai cartoon. Oppure, se si vuole a tutti i costi prendere spunto da un fumetto, bisogna ideare degli episodi nuovi, che non siano stati ancora rappresentati in nessun albo. D'altra parte è anche vero che esistono dei fumetti bellissimi, che non sono affatto adatti al cartoon, sia per il tipo di disegni che per la lunghezza degli episodi, o per il susseguirsi degli avvenimenti. Per concludere questo discorso, vorrei aggiungere che la cosa migliore è valutare ogni opera singolarmente, che siano cartoon oppure fumetti, e cercare di scoprire i punti da migliorare.

KM - *Quale ritiene sia stata la sua produzione di maggior successo? E quale, quella di cui ne è più orgoglioso?*

MS - Io considero le mie opere come dei figli, per cui non potrei dire quale sia la migliore. Potrei soltanto indicare **Appleseed** come quella più significativa.

KM - *Può dirmi quando uscirà l'attesissimo secondo volume di* ***Kokaku Kidotai****? Anche i lettori italiani lo stanno attendendo con ansia…*

La protagonista di Orion

MS - I primi due episodi, **Fat Cat** e **Drive Slave**, sono già stati pubblicati sulla rivista della Kodansha "Young Magazine", mentre l'uscita del terzo è prevista per questo inverno. Mi scuso molto con i miei lettori a causa della mia velocità di lumaca, ma sto andando ugualmente avanti, e spero di vedere l'uscita dell'albo monografico entro il 1994...

KM - *Attualmente a cosa sta lavorando?*

MS - Sto componendo ogni due mesi un episodio di **Appleseed** sulla rivista della Seishinsha "Comic Gaia". Inoltre, ogni tre mesi devo comporre un episodio di **Neuro Hard - Nel pianeta delle vespe**, per la rivista della Fujimi "Comic Dragon". Oltre a queste due pubblicazioni, devo lavorare a un breve albo a colori, intitolato **Exon Depot** e a una collezione di copertine dal titolo **Intron Depot 2**, queste due opere usciranno soltanto fra cinque anni.

KM - *Quali progetti ha in serbo per il futuro? Inoltre, può dirmi quale sarà la prossima opera che realizzerà?*

MS - In questo momento dovrei rivedere la costruzione di due opere: la prima, per la Seishinsha, è intitolata **Senjutsu Choobooken Pletades** e segue strettamente lo stesso filone di **Senjutsu Chookookaku Orion**; la seconda, che realizzo per la Kodansha, è **Il pianeta delle vespe**. Inoltre, nel 1993 pubblicherò su "Comic Gaia" sei nuovi episodi di **Dominion**, uno ogni due mesi, per la durata di un anno. Per quest'ultima opera sto cercando lo staff adatto per una trasposizione in cartoon.

KM - *Ha qualche altro hobby, oltre ai fumetti?*

MS - Il mio hobby principale è dipingere, per cui non c'è una chiara distinzione tra lavoro e passatempo. Oltre a questo, mi piace fotografare le nuvole, e creare delle bambole con la cartapesta, ma ultimamente non ho molto tempo per questi passatempi...

KM - *Mi potrebbe dire quali sono le tecniche e gli strumenti che utilizza per la realizzazione delle sue opere?*

MS - Per le pagine a colori, uso delle pellicole trasparenti adesive, sulle quali fotocopio i materiali metallici o le pietre, poi le attacco sulle tavole invertendole da negative a positive o viceversa, oppure cambio addirittura i colori e l'ingrandimento. Per la colorazione uso gli acrilici, sovrapponendo degli strati molto fini di colore... Comunque sia, evito i disegni ad alto contrasto, tipo le pitture, in quanto essendo troppo realistici, non starebbero bene con le facce irrealmente deformate dei personaggi fumettistici.

Shirow/Seishinsha

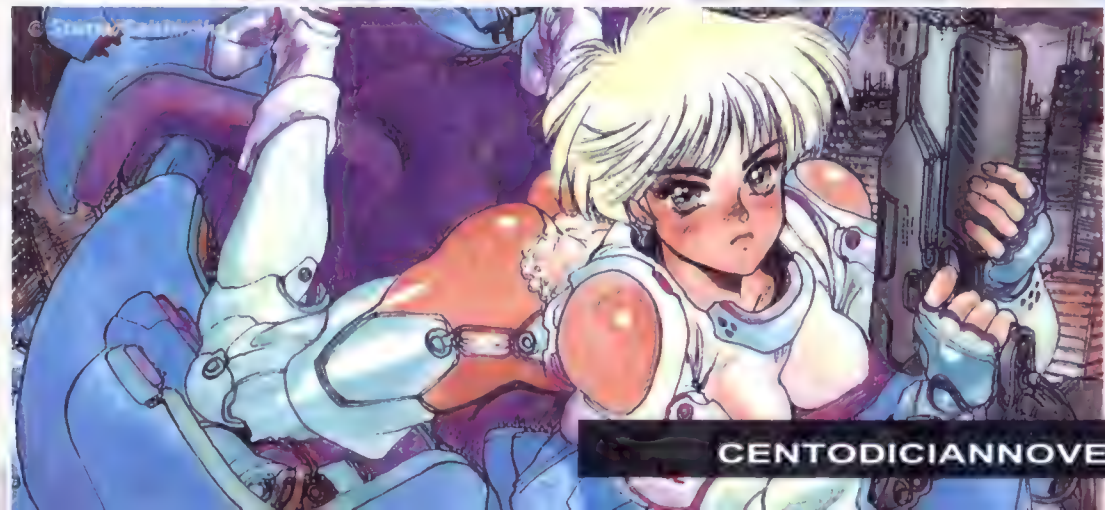
KM - *Per il suo lavoro, si avvale di qualche collaboratore?*

MS - Attualmente non ho né assistenti, né collaboratori, anche perché qui a Kobe non è facile come a Tokyo trovare del personale specializzato. Invece, per quanto riguarda la contabilità, l'amministrazione dei diritti d'autore e l'accettazione dei lavori, ho dovuto creare una ditta specializzata che si occupa di tutto questo, in modo da potermi impegnare a fondo nella produzione.

KM - *Il salario di un fumettista è paragonabile a quello di un normale impiegato, oppure permette qualche piccolo lusso in più?*

MS - Anche in Giappone i fumetti sono ormai considerati stabilmente un mezzo di espressione artistica, nonostante sia ancora basso il loro riconoscimento nella società. Comunque sia, esistono molti generi e naturalmente ci sono delle differenze tra il reddito minimo e quello massimo. A proposito del fatto che il Giappone è considerato una grande potenza economica c'é molto da discutere, perché i veri ricchi non sono i semplici cittadini, ma le aziende. Poi c'é il fatto che il costo di una casa si aggira sulle 20-30 volte lo stipendio medio annuo di un normale impiegato. Secondo quanto ho sentito fino a oggi (anche se non so fino a che punto sia vero), il massimo reddito annuo di un fumettista si aggira sui 3.000.000.000 di yen (più della metà viene ritenuto dalle tasse), cioè 70 volte quello di un impiegato. Invece quello minimo si aggira sui 50.000 yen e praticamente ci si dovrebbe far mantenere dai genitori. Calcolando circa 10.000 yen a pagina, se si riescono a pubblicare 30 pagine con un mensile,

Appleseed © Shirow/Seishinsha

Le immagini che corredano questa intervista sono tratte dallo splendido volume di illustrazioni ***Intron Depot 1****, edito dalla Seishinsha, che potete richiedere in tutte le migliori librerie specializzate italiane. Dieci anni di lavori per un autore particolarmente amato dal pubblico italiano, che si racconta attraverso le sue più belle illustrazioni a colori, tappe fondamentali di un'evoluzione artistica in continua crescita. Per chi non lo trovasse, consigliamo di rivolgersi presso Alessandro Distribuzioni, via del Borgo 140 a/b/c, a Bologna. © Shirow/Seishinsha*

© Shirow/Seishinsha

il reddito annuo raggiunge i 3.600.000, di poco inferiore ai 4.000.000 di yen di un impiegato. Con 360 pagine annue si può comporre un albo monografico, per cui ci sono da aggiungere le royalities, che variano naturalmente a seconda del numero di copie vendute. Bisogna dire, però, che le grandi case editrici richiedono in media dalle 20 alle 30 pagine alla settimana, e che pagano più di 10.000 yen a pagina. Un altro fattore di possibile guadagno sono le conversioni in videogame, con le quali si può guadagnare dai 50.000 ai 5.000.000 di yen per il copyright dell'immagine che verrebbe stampata sulla confezione. Sommando tutto ciò al guadagno totale annuo, si potrebbe pensare che sia un lavoro più redditizio di quello di un impiegato, ma ci sono due elementi da considerare: uno è il talento dell'autore, l'altro è la fortuna di poter accattivarsi le simpatie del pubblico. Questo trasforma il nostro lavoro in una specie di gioco d'azzardo! In più, se si hanno assistenti, bisogna aprire uno studio per lavorarci assieme, e così ci sono molte altre spese. E comunque, il successo non è mai assicurato.

KM - *In media, quanto impiega per realizzare un episodio standard?*

MS - Per un'opera come **Kookaku Kidootai**, riuscivo a fare le quaranta tavole di un episodio medio, in circa 40 giorni. Ciò non vuol dire che disegnavo una pagina al giorno, perché c'è da considerare la differenza del rendimento nel lavoro. Trovo sempre molto difficile coordinare il lavoro per ultimarlo entro il termine stabilito.

KM - *Quali consigli darebbe ai nuovi autori che stanno tentando di farsi largo in questo campo?*

MS - Auguro a tutti di essere soddisfatti, sia dai risultati del proprio lavoro, sia dall'amore per i fumetti.

KM - *Vuole mandare un messaggio ai suoi lettori italiani?*

MS - Sono molto felice del fatto che possiate leggere e divertirvi con le mie opere. Da parte mia, farò del mio meglio per creare delle storie sempre più belle. Intanto vi invito a leggerle, ma soltanto se vi sentite di farlo. Se vorrete farmi sapere le vostre impressioni sui miei lavori, mi farebbe molto picere... Grazie mille a tutti!

KM - Faremo con piacere da tramite tra lei e i suoi fan italiani. Chiunque fosse interessato a far conoscere le proprie impressioni a Masamune Shirow, può scrivere direttamente alla redazione di **Kappa Magazine** (verranno accettate solo le lettere in inglese o giapponese, battute a macchina o al computer). Saremo felici di recapitare tutta la corrispondenza direttamente all'apprezzato autore.

La Rubrika del KAPPA

Allora, vi siete ripresi dalla strapazzata lucchese? Siete pronti a strafogarvi di torroni, panettoni, pandoroni e di tutte quelle schifezze natalizie che la pubblicità vi fa comprare per forza? Dal canto mio, continuo a restarmene nel mio stagno (il cui livello è aumentato per le incessanti piogge) sul ceppo galleggiante ad ammirare le prodezze del gelo che continua a cercare di ostruirmi insistentemente l'accesso a casa, che gli venga un colpo! Insomma, col *zagno* che fa, mi vedo costretto a raccontarvi qualche cosa di interessante, pena il surgelamento Findus. Si vocifera, anzi, è certa, la chiusura di **Mazin Saga** (o Majin Saga... boh?!?) del solito Go Nagai, di cui avevamo chiacchierato nel numero 3; i superfanatici delle saghe mazinghesche potranno comunque presto rifarsi, in quanto il recente caro estinto si trasformerà con una probabilità del 90% da carta stampata a cartone animato. La solita legge di mercato l'ha spuntata anche stavolta, e così, in men che non si dica, Mazin Saga (o Majin Saga... mah?!?) entrerà anche nelle console di videogiochi, in modo da non lasciarvi in pace neanche un minuto. Per quanto riguarda il suo autore, sembra sia proprio deciso a riscrivere parte della storia di **Mao Dante**, probabilmente per adeguare il racconto demoniaco ai tempi e legarla più strettamente al cosiddetto 'universo nagaiano'.

Adventure Kid ©Toshio Maeda/Wani

Parlando di novità lucchesi, voglio consigliare a ogni qualsivoglia fervido non-sostenitore della solita Cristina con i fiocchi D'Avena di leggersi il numero 2 di **'Buona la prima'**, una fanza italiana mefitica e acida edita da quel branco di gaùrri allo stato brado che sono i componenti della **Raisin Comix**; sulle sue pagine incontrerete il fumetto del **Massacratore** (basta seguire gli sbrodolamenti di sangue) il cui quale è un personaggino tenero tenero che va in giro a spaccare il grugno a personaggi notoriamente antipatici votati dal pubblico. Sul primo numero fu la volta dello straziante tragicantante Masini, mentre ora tocca a Miss Cantafininvest; per le prossime puntate sono previsti, fra gli altri, Sgarbi e la notissima Alessandra Valeri Manera (Lady Tagliaecucifininvest). Che dire se non "votate anche voi" ?!? Ecco, cosa dire: l'indirizzo a cui scrivere le vostre *spreferenze* è il seguente... Porc...!! Non c'è l'indirizzo! Be', cercatevela nelle librerie specializzate, e non rompete.

Passiamo in zona film dal vivo. Quelli di voi che riguardo al Giappone non si occupano solamente di cartoni animati e fumetti, avranno sicuramente visto, videoregistrato, o rubato a un amico **Tetsuo Uomo d'Acciaio**, un film dell'89 realizzato da Shinya Tsukamoto praticamente con le sue sole forze: si tratta (non fatevi ingannare dal titolo supereroistico) di un vero macello di carne, tubi, cavi elettrici e infezioni biomeccaniche da delirio pre e post-comatoso. In Italia abbiamo potuto vederlo in lingua originale con sottotitoli (una decina di frasi in tutto) grazie a quel topo di cineteca di Enrico Ghezzi che si aggira nottetempo per le tetre sale di Rai 3; c'è perciò da chiedersi se il più recente **Tetsuo II, The Body Hammer** riuscirà ad apparire in similmodo davanti agli allucinati occhi degli italiani. Forse sì, dato che il medesimo ha ottenuto quest'anno una menzione speciale al 22° Festival di Taormina, co-organizzato dal topo-blob di cui sopra. Vedremo!

Sul versante animazione, invece, la parte del leone spelacchiato e con la gotta non la fanno i *sequel* ma i *remake*! Si va di nuovo al recupero delle vecchie glorie del passato, e per la serie "Il Giappone Ripropone..." ci vedremo entro breve le riedizioni ridisegnate, ricaratterizzate e... rianimate di

Taiho! Shichauzo! © 1992 Fujishima/Kodansha/Tbs/Plex

Eightman (che già era riapparso sotto forma di videogioco) e di **Magma Taishi**, che si fregia dell'onore di essere stato ideato dal grande Tezuka. Il primo è un cyber-poliziotto in possesso di superpoteri, l'altro è un ragazzotto, Mamoru, che si trasforma in *Megaloman-style* in un grande robot dalla fluente chioma e con le antennone da marziano anni '50. Ricordate invece quelle porcellonate aliene di *High School Invasion*, *Urotsukidoji* nonché *La Blue Girl*? Ebbene, dalla mente -diciamocelo puremalata dello stesso autore, Toshio Maeda, è in arrivo **Adventure Kid**, un OAV che racconta le avventure porno-fanta-orrorifiche di un giovanotto che si trova a contatto con mondi alieni ai quali accede tramite lo schermo televisivo. Vi lascio solo immaginare le prodezze da kamasutra cibernetico che ne possono saltare fuori.

Rallegriamoci invece per il "nostro" Kosuke Fujishima, che sta conoscendo un momento di successo personale invidiabile, che gli caschi un dente nel buco del lavandino! Nel giro di pochissimo tempo si è visto pubblicare i suoi fumetti in occidente (Oh mia Dea! è il primo manga di Fujishima che ha varcato il confine), e in più, entrambe le sue due produzioni di maggior successo stanno per diventare dei colorosi e animatamente concitati OAV: eh sì, vi avevo già annunciato la prossima uscita del cartone animato di **Oh mia Dea!**, in cui i personaggi sono caratterizzati in maniera differente da come li vedete ora su Kappa (più avanti il buon Kosuke cambierà stile), ma non vi avevo ancora detto dell'imminente arrivo di **Taiho! Shichauzo**, ovvero la serie precedente dedicata a un paio di frenetiche poliziotte e di cui quei quattro sconvolti della redazione hanno parlato nell'apposito spazio sul numero 3. Aspettiamo al varco, e vediamo come sarà!

Kappate in breve: esiste un cantante pop americano, tale Matthew Sweet, che sul suo ultimo (speriamo!!!) CD intitolato *Girlfriend*, si è fatto stampare l'immagine di **Lamù**. Fanatico fino all'osso o inconsapevole delle oscure trame dei grafici della propria casa discografica?

Avete presente il videogioco più acclamato nel mondo, **Street Fighter**? Ma sì, via, quello in cui si può scegliere il personaggio da "interpretare" per combattere contro il computer stesso o contro un amico! Quello in cui si passa da un paese all'altro per darle di santa ragione ai più valorosi guerrieri di tutto il mondo (ah, la fratellanza fra i popoli!). Ecco, sì, proprio quello. Mentre qualche *perso* si sta impegnando a realizzarne un film dal vivo (piroette e 'colpi speciali' compresi nel prezzo) qualche altro *perso* si è dedicato alla produzione di una bella compilation musicale cantata (?!?) dai personaggi stessi. E' deprimente o no?!?

E, permettetemi un dubbio, con la valanga di anime che ci stiamo apprestando a vedere in Italia, ci mancherebbe solo che qualche organizzatore di programmi televisivi per *rimbambiniti* si decidesse a trasmettere serie come **Ranma 1/2** o **Lamù**, con le sigle della Cristina e con titoli come *La ragazza bipolare* e/o *La ragazza invadente*!! Che ne dite, lo si fonda un bel WWF (World WildAnime Foundation) per la protezione dei cartoni animati? Eh? Si fa?

Il Kappa

Street Fighter II © Capcom 1991, 1992...

HIROYUKI KITAZUME

di **Federico Memola**

Richiamando alla mente le immagini di cartoni animati e fumetti giapponesi è facile rendersi conto come dal punto di vista della grafica vi siano svariate caratteristiche peculiari che accomunano i protagonisti di questi prodotti. Caratteristiche che, ridotte ai minimi termini, sono costituite da enormi occhi luccicanti, lunghi ciuffi di capelli, e altre ancora. Come appare evidente, si tratta di uno stile grafico molto diffuso (ereditato fin dalle prime storie di Osamu Tezuka, colui che viene considerato a ragione il padre dei moderni fumetti giapponesi), e il cui principale esponente è probabilmente Shingo Araki, prolifico character designer (ossia il creatore grafico dei personaggi) di molte serie animate, fra cui ricordiamo la celeberrima *Versailles no Bara* (letteralmente La Rosa di Versailles, ma nota in Italia come *Lady Oscar*). Ma durante gli anni Ottanta in Giappone è emerso un numero sempre crescente di giovani disegnatori, sia nel campo del fumetto che in quello dell'animazione, che è riuscito a coniugare tali caratteristiche, proprie della 'scuola' dell'estremo oriente, con un tratto vagamente più realistico. All'interno di questo gruppo, alcuni esponenti hanno avuto occasione di distinguersi in particolar modo dagli altri e di far conoscere il proprio nome anche all'estero (per lo meno fra gli appassionati di animazione nipponica). Ci stiamo riferendo ad autori quali Haruhiko Mikimoto (*Macross*, *Gunbuster*), Yasuomi Umetsu (*Megazone 23 parte II*), e soprattutto Hiroyuki Kitazume, uno dei meno prolifici e dei più validi. Quello di Kitazume è uno stile sobrio e lineare, ma che al contempo riesce a essere anche estremamente elegante e raffinato. I suoi personaggi, spesso alti e slanciati, sempre ritratti in atteggiamenti naturali e aggraziati, testimoniano una mano straordinariamente abile e 'sciolta' che con pochi tratti puliti ed essenziali raggiunge puntualmente il risultato desiderato, tanto che persino le figure più caricaturali non possono fare a meno di esprimere una propria e particolare raffinatezza di fondo. Va inoltre precisato, contrariamente a quanto si potrebbe supporre, che queste caratteristiche non sussistono a scapito dell'accuratezza del suo disegno, che invece si presenta puntualmente completo in ogni suo dettaglio necessario o dell'espressività dei suoi personaggi, la cui 'recitazione' risulta sempre pienamente efficace e in sintonia con il tono della storia narrata. Ma le anatomie non sono le sole a godere delle doti artistiche del loro autore. Come ha avuto occasione di dimostrare in almeno un paio di occasioni, Kitazume, che pare trovarsi particolarmente a suo agio con ambientazioni fantascientifiche, riesce a trasferire queste caratteristiche sia nella tecnologia che nell'abbigliamento. Nelle sue mani entrambi acquisiscono un design non solo elegante, ma anche futuristico e, fattore non secondario, credibile. Particolarmente riconoscibili risultano proprio i

...shuu no Char © Sunrise/Sotsu Agency

AD Police © Artmic/Youmex/Bandai

Megazone 23 III © Victor/Artmic/AIC

Megazone 23 III © Victor/Artmic/AIC

Samurai Gold © Junde/Yuki/Tokuma Shoten

macchinari da lui realizzati (veicoli e velivoli, robot, etc...), in cui forme astruse e complicate lasciano il posto a lunghe superfici levigate e smussate che racchiudono i vari meccanismi e le relative irregolarità.

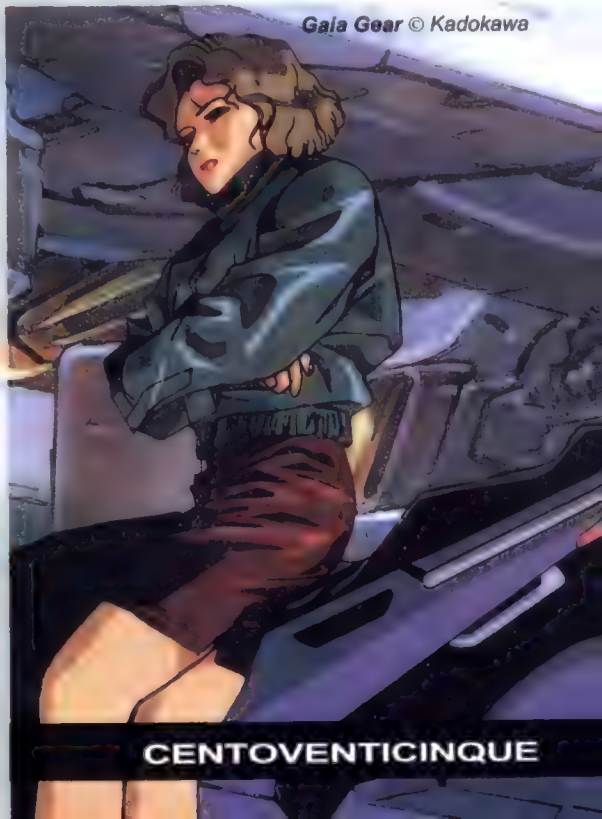
Se proprio si vuole andare a cercare un difetto nel disegno di Kitazume, purtroppo non si può fare a meno di rilevare come a volte tenda a cadere in una caratterizzazione eccessivamente stereotipata della stucchevole eroina dolce e indifesa (come la protagonista di *Megazone 23 parte III*). Ciò risulta ancora più strano ammirando altre figure femminili al contrario decisamente affascinanti (al punto di riuscire a esprimere attraverso l'aspetto fisico la propria personalità) affiancate a tali stereotipi, ma spesso relegate in ruoli secondari. Anche in questo caso un esempio per tutte: Fremis, la 'cattiva' di *Legaciam*.

Nato nel 1961, Hiroyuki Kitazume ha cominciato a farsi notare da pubblico e produttori nel corso della più importante serie televisiva del 1985/86, **Kidoo Senshi Z Gundam**, a cui collaborava in qualità di intercalatore. Gradualmente il suo tratto si è sostituito senza soluzione di continuità a quello del character designer principale, Yoshikazu Yasuhiko, noto soprattutto per aver creato i personaggi di *Gundam*. In quel periodo, infatti, Yasuhiko veniva sempre più assorbito dalla lavorazione di un ambizioso lungometraggio, ovviamente a cartoni animati, tratto da un suo fumetto e da lui anche adattato e diretto: **Arion**. Trovandosi quindi nella necessità di rimapiazzare Yasuhiko, e probabilmente convinti dai brillanti risultati ottenuti da questo giovane, ma molto dotato, disegnatore nel corso della serie, la casa di produzione, la Sunrise, ha affidato proprio a Yasuiko il compito di realizzare graficamente i personaggi della successiva **ZZ Gundam** (1986/87). Questo incarico ha costituito per lui la consacrazione resa ancora più significativa dal fatto di lavorare su un mito del calibro di *Gundam*. I suoi personaggi, dinamici e accattivanti, hanno contribuito non poco al successo della serie, che agli occhi del pubblico poteva correre il rischio di trascinarsi ormai stancamente sui propri allori, ed è stato per questo che Kitazume è apparso a tutti come il naturale candidato per occuparsi in seguito, nel 1989, del lungometraggio che funge da capitolo conclusivo della saga, **Gyakushuu no Char** (Il Contrattacco di Char). Prima di cominciare a lavorare su questo progetto, però, il disegnatore ha trovato anche il tempo di realizzare il grazioso episodio (ma effettivamente modesto sotto il profilo narrativo) **Starlight Angel** all'interno del sofisticatissimo film **Robot Carnival**, proiettato anche in Italia durante la manifestazione autunnale di Lucca '91. Si è trattato di un periodo particolarmente felice per l'autore, il quale, oltre che in queste due opere, si era espresso forse al massimo delle sue potenzialità già nel 1987 con l'OAV **Relic Armour Legaciam**, di cui aveva curato, altrettanto validamente, anche regia e sceneggiatura. Dopo essersi occupato della caratterizzazione dei personaggi in un modesto OAV dal titolo **Toyamazakura Uchuuchoo Yatsu Namae wa Gold** (Novelle cosmiche dei ciliegi di Toyama: Il suo nome è Gold) e incentrato sulle scanzonate avventure di un

Shin © *Kitazume/Gakken*

Bastard © 1992 Hagiwara/Shueisha

poliziotto/samurai dello spazio. All'inizio del 1991 la sua fatica seguente, **Megazone 23 parte III** (un OAV di fantascienza diviso in due parti e realizzato sulla base del successo riscosso dai due capitoli precedenti), ha invece segnato un inaspettato punto d'arresto. Non è chiaro il motivo del parziale insuccesso del prodotto che, seppur non animato in maniera eccelsa, si presenta avvincente e graficamente impeccabile. Forse a nuocergli è stato piuttosto il confronto con il capitolo precedente, realizzato con un'animazione decisamente più fluida e caratterizzato da una trama abbondantemente più ricca d'azione e soprattutto di violenza sia grafica che verbale. In ogni modo, forse 'scottato' da questa esperienza, per quasi un paio d'anni Kitazume ha preferito agire con molta cautela e dosare la propria collaborazione alle produzioni a cartoni animati, limitandosi a curare l'animazione di due OAV nel complesso abbastanza convenzionali e privi di particolari motivi di interesse: il terzo capitolo della trilogia fantapoliziesca **AD Police**, la cui trama si rifà abbondantemente a *Robocop 1* e *2*, e il curioso **Vampire Wars**, basato su vicende che vedono coinvolti vampiri e servizi segreti di vari paesi come la CIA e il KGB. Parallelamente a ciò ha però affiancato un'intensa attività di illustratore e persino di disegnatore di fumetti. Infatti, non solo la sua abilità è stata richiesta per corredare vari racconti e romanzi, fra cui quello a puntate **Gaia Gear**, pubblicato sulla rivista "Newtype" e ambientato nell'universo di *Gundam*, ma ha anche disegnato, su testi altrui, la breve serie a fumetti Shin, apparsa nel 1989 su "Animedia" e imperniata su un ragazzo che, a causa di ragioni indipendenti dalla sua volontà, si ritrova costretto a pilotare un gigantesco robot. In questa occasione, pur non esprimendo pienamente le proprie potenzialità, Kitazume ha comunque realizzato delle tavole molto piacevoli e dinamiche, che costituiscono il principale fulcro d'interesse in tutta l'opera. L'occasione di tornare alla ribalta per Hiroyuki Kitazume potrebbe essere giunta proprio con il 1992. Due sono infatti i progetti che lo coinvolgono nel ruolo a lui più congeniale, quello del creatore grafico dei personaggi. Il primo è **Genesis Survivor Gaiarth**, un OAV che presenta umani e cyborg confrontarsi in paesaggi desertici, mentre il secondo è la riduzione a cartoni animati, sempre nel settore home video, di **Bastard!!**, un fumetto fantasy di Kazushi Hagiwara che attualmente sta riscuotendo un grande successo in Giappone. La speranza è ovviamente quella che le due produzioni sopra citate rilancino definitivamente Kitazume permettendogli magari di portare a termine il secondo, atteso capitolo di **Relic Armour Legaciam**, annunciato circa un anno fa e di cui non si è più avuta notizia da allora.

Gaia Gear © Kadokawa

BASTARD!!

di Massimiliano De Giovanni

Si alza il sipario e la scena si tinge di fantasy, anche se le atmosfere di abbrivio vanno via via sfumando per lasciare presto lo spazio all'azione pura, violenta, esasperata. **Bastard!!** è un concentrato energetico e accattivante di tutti quegli stilemi classici che popolano il genere avventuroso, ma la sapiente orchestrazione del plot narrativo fa della serie una delle punte di diamante dell'universo cartaceo giapponese degli ultimi mesi. Quando nel 1988 il cartoonist Kazushi Hagiwara scrive e disegna la sua opera più importante, la strada è spianata, e nel creare l'universo di **Bastard!!** l'autore non inventa nulla di nuovo. Almeno non inizialmente. Il fantasy non era mai stato particolarmente incisivo nell'immaginario nipponico e per questo poco utilizzato nelle opere del passato. Qui è sfruttato il fascino esotico di un genere popolare particolarmente caro alla letteratura occidentale, ma la scarsa indagine storica e iconografica compiuta da Hagiwara rendono le scelte dell'autore alquanto discutibili. Persino il segno risente di questa grave lacuna. Kazushi Hagiwara è un artista capace, straordinariamente abile nel tratteggiare l'aspetto visivo e caratteriale dei suoi personaggi, molto vicini ai canoni grafici del più fortunato fumetto giapponese. Così, un disegno per certi versi invidiabile rimane vittima di se stesso, nell'assurda presunzione di voler legare assieme tanti differenti stili che stonano troppo nel complesso dell'opera. Soprattutto i demoni e le creature infernali sembrano ripresi senza cognizione di causa dai mostruari della tradizione classica occidentale, per essere riprodotti in azzardati e poco apprezzati melange. Ma Hagiwara impara in fretta e non gioca le sue carte in maniera azzardata. Il fantasy si perde dietro storie d'amore, intrighi di palazzo, giochi di potere che coinvolgono il lettore facendogli presto dimenticare i piccoli abbagli che l'inesperienza troppo spesso costringe a prendere. Il vero Hagiwara trama ancora nell'ombra del successo che nella seconda metà degli anni Ottanta il pubblico aveva voluto regalare non solo ad alcune celebri saghe a fumetti, ma piuttosto a un nuovo genere che con *Hokuto no Ken* (*Ken il guerriero*) aveva trovato la sua massima consacrazione. Come accadeva nella serie di Bronson e Tetsuo Hara, infatti, anche in **Bastard!!** il lettore si perdeva nei meandri di una storia un po' troppo semplice e lineare, che serviva da puro contorno alla lotta selvaggia, dove all'uso delle armi

Kazushi Hagiwara

i rivoltosi preferivano anteporre le sole nude mani, nonché i fortissimi poteri mentali di cui erano solitamente dotati. In **Bastard!!**, però, il protagonista non è un muscoloso e rude guerriero, ma un eroe dalla folta chioma, costretto a inopportune quanto imbarazzanti trasformazioni. Al centro della storia troviamo Ruushie Renren, un ragazzino dall'aria ingenua e innocente che vive nel palazzo reale assieme alla quattordicenne Tia Nooto Yooko, in un mondo del futuro, terra desolata popolata dai più orrendi e feroci esseri viventi. Pyro Hydra, Golem, Slime e altri mostri sanguinari mettono a ferro e fuoco la cittadina di stampo feudale in cui vivono i nostri eroi, ma un incantesimo vuole che il bambino si trasformi - se baciato sulle labbra - in Dark Schnider, un aitante giustiziere in grado di sconfiggere le creature informi grazie a potenti sfere di energia e a una forza sovrumana. Una traccia semplice, ma estremamente funzionale, facile da sceneggiare in mille differenti nuove avventure, che di mese in mese si fanno sempre più avvincenti e spettacolari. Oggi **Bastard!!** è una delle serie più amate dal pubblico giapponese, e all'uscita del tredicesimo volumetto il successo non accenna a diminuire. E' proprio per questo che la Jump Video ha voluto produrre una serie animata in OAV, piuttosto fedele al manga per quanto riguarda la storia, giunta da appena un mese al secondo capitolo delle sue avventure. Per un lancio alla grande, però, anche il character design doveva essere particolarmente vicino al tratto di Hagiwara, e solo un grande artista poteva assumersi la responsabilità di portare in video le avventure di **Bastard!!**, senza correre il rischio di falsare la caratterizzazione dei protagonisti tanto amata dal pubblico. Hiroyuki Kitazume non solo accetta la sfida, ma rilancia entrando per la prima volta in un mondo a lui sconosciuto, così lontano dalla science fiction in cui solitamente si era cimentato. L'esordio dell'anime, bisogna constatarlo, non è dei migliori e, nonostante la caratterizzazione dei personaggi di Kitazume sia decisamente azzeccata - assolutamente coinvolgente il rapporto di amore/protezione tra i giovani protagonisti - i combattimenti corpo a corpo non sono sempre all'altezza della situazione. Per quanto riguarda l'approccio al fantasy, inoltre, la trasposizione animata ha preferito una caratterizzazione decisamente più debole rispetto alla serie a fumetti, collocando le avventure dei nostri eroi in un epoca sì futura, ma sicuramente più vicina al dopobomba piuttosto che al clima medievaleggiante tanto amato da Hagiwara. L'OAV di **Bastard!!**, così, appare alquanto deludente, ma i prossimi episodi in videocassetta potrebbero stupirci con nuove sorprese, e il soggetto di Hagiwara potrà permettere agli animatori di risollevare finalmente le sorti del cartoon.

EROI

Battlefever Robot © *Toei 1979*

Questo mese vado a presentarvi la prima serie dei *Toei Sentai* (vi ricordate **Jetman** del quale ho parlato nel numero due di **Kappa**?) uscita in Giappone il 3 febbraio del 1979 e terminata il 26 gennaio del 1980, composta di cinquantadue episodi e intitolata **Battlefever J**. L'organizzazione criminale segreta **Egos**, avvalendosi di un sofisticato supporto tecnologico, è in procinto di conquistare il pianeta. A dare l'allarme dell'imminente attacco è l'**FBI** che, indagando su recenti attentati, scopre che il paese bersaglio della Egos è il Giappone (ma guarda un pò!). L'agente **Diane Marcheen** (naturalmente è un'attrice giapponese che copre il ruolo di un'americana) parte alla volta di Tokyo per contattare il Generale **Kuruma Tetsuzan** e costituire una pattuglia di difesa del paese con il compito speciale di fermare l'organizzazione criminale. La scelta dei membri che andranno a formare la squadra ricade su quattro uomini e una donna, esperti in diversi tipi di ballo (?!?), i loro nomi sono: **Masao Den** (Battle Japan, esperto di kung-fu acrobatico), **Kyosuke Shida** (Battle France, esperto

Da sinistra: ***Miss America, Battle Kenya, Kosac, France*** *e* ***Japan*** *© Toei*

di Flamenco: ma non era un ballo spagnolo?), **Shiro Akebano** (Battle Kenya, esperto in danze tribali), **Kensaku Shiraishi** (Battle Kosac, esperto di balli russi), **Makoto Jin** (sostituirà Kensaku dopo la sua morte nel trentatreesimo episodio) e per concludere la graziosa **Maria Nagisa** (Miss America, esperta di Discodance); la pattuglia così formata assume il nome di **Battlefever J** (la J sta per Japan). Naturalmente visti i nomi di battaglia, questi signori rappresentano, Asia, Europa, Africa e Americhe. La squadra viene dotata di potenti meccanismi atti ad avere una maggiore forza d'attacco contro i robot nemici; all'interno della base **Bigbaser** è infatti custodita una gigantesca astronave (**Battle Shark**) nel cui ventre si trova il **Battlefever Robot**, dall'aspetto di un gigantesco samurai d'acciaio. La serie è caratterizzata da alcune curiosità, ma la più divertente è sicuramente quella legata al titolo: essendo i protagonisti degli esperti di ballo, infatti, è facile confrontare la scelta della parola *fever* con il titolo del famoso film americano che aveva come protagonista **John Travolta**, ovvero la *Febbre del sabato sera* (**Saturday night fever**), uscito in America nel 1977... ma non è finita qui! Il character design della serie e lo studio dei costumi sono stati realizzati in puro stile **Marvel Comics**: sulla scia del successo che i comics americani avevano in quegli anni in Giappone, la **Toei** decise di creare un proprio universo supereroistico, che risultò però contaminato da quegli elementi che caratterizzano la fiction nipponica; nacquero così le avventure di **Battle Japan**, una sorta di **Capitan America** alla giapponese. Come ho già detto precedentemente, questa è la prima di una lunga serie di storie che ancora oggi vengono prodotte in Giappone: se facciamo il conto dei vari super-protagonisti comparsi in questi anni otteniamo ben sessantanove eroi, una cifra sicuramente alta, sebbene non paragonabile a quella degli eroi Marvel. Oltre al dato numerico, comunque, la differenza fondamentale consiste nel fatto che i personaggi della Toei non agiscono in un unico universo, e le storie sono per questo tutte separate. Lo spazio a mia disposizione è nuovamente terminato, lascio per ora da parte le statistiche e vi do appuntamento alla prossima.

Andrea Pietroni

K6-A
Salve, Kappa boys! Il mese scorso, in edicola, sono stata attratta dalla magnifica copertina della vostra rivista e per curiosità l'ho comprata. Devo dire che non è niente male, anzi, è davvero super. I fumetti sono molto divertenti e avvincenti. **Squadra Speciale Ghost**, però, al contrario degli altri due, mi rimane piuttosto difficile da leggere. Anche il resto della rivista è ben riuscito; la *Rubrika del Kappa* è forte, anche se come personaggio mi sembra un po' di stampo nordico. Mi trovo poi perfettamente d'accordo con Massimiliano, che nella rubrica *Graffi & Graffiti* dice di essere contrario alle varie italianizzazioni. Anche le rubriche **Anime** ed *Eroi* sono interessanti, e a proposito di quest'ultima, vorrei chiedere ad Andrea Pietroni, che se ne occupa, se in Italia vengono ancora trasmesse queste serie, perché a me non è più capitato di vederne da un bel pezzo. Vorrei farvi anche qualche domanda riguardo a **Dirty Pair**: le storie sono originali giapponesi, ma sono anche quelle che costituiscono la serie televisiva? A proposito della serie, su quale emittente è stata trasmessa? Sarà riproposta? Sono andati in onda tutti i 24 episodi? Per le illustrazioni sulla vostra rivista devo dire che finora le mie preferite sono state quelle di Roberto Baldazzini. Complimenti per avere deciso di dare il compito a italiani, così si può constatare come se la cavano. In Italia tutte le riviste di fumetti giapponesi sono mensili, ma anche in Giappone è lo stesso? Con tale periodicità diventa un po' noioso leggerli! Nella lettera **K2-B**, Claudio Di Gioia fa un vago riferimento a un'altra vostra rivista che dovrebbe uscire. E' possibile saperne qualcosa di più? Quando uscirà? Ah, ora che ci penso, consigliate a Claudio di comprare *Anime, guida al cinema di animazione giapponese*, nel frattempo, così potrà imparare senza sforzo tutti i nomi originali! Saluti, **Veronica Fannoppi**, Milano

Cara Veronica, grazie per i complimenti che, come si sa, fanno sempre piacere. Come te, molti altri lettori trovano ostico il linguaggio usato da Shirow in ***Squadra Speciale Ghost****, ma per le spiegazioni tecniche, è possibile aiutarsi con le note dell'autore stesso in seconda di copertina.* ***Anime****, non è una rubrica, ma una vera e propria 'rivista nella rivista', in quanto pubblica esclusivamente articoli e recensioni, ha una sua copertina indipendente, ed è interamente a colori. Molte serie dal vero sono già doppiate in lingua italiana e aspettano solo di essere trasmesse, ma a quanto pare nessuna rete televisiva le vuole inserire nel palinsesto; l'ultima ad aver ottenuto questo privilegio è stata* ***Winspector*** *(*Totsukei Winspector*), trasmessa la scorsa primavera da Italia 7. La serie TV* ***Dirty Pair****, invece, è stata realizzata in seguito al successo ottenuto dal romanzo di Haruka Takachiho che stiamo pubblicando su* ***Kappa****, ma l'unico punto di contatto sono i protagonisti, ovvero Yuri, Kei e Mughi (che nel cartone è stato rappresentato come un gigantesco gattone invece che come una pantera aliena); in Italia, Odeon TV ne ha trasmesso un paio d'anni fa solo i primi 12 episodi, e per ora non sono previste repliche. La scelta di fare illustrare il romanzo da disegnatori italiani è stata accolta favorevolmente da tanti (anche se non da tutti) e ne andiamo veramente fieri. Avrai sicuramente notato anche la versione linea-chiara di Poli, quella post-valvolinica di Catacchio e quella italo-nipponica di Vanna Vinci... e vedrai i prossimi!! In Giappone, i manga sono pubblicati a puntate settimanali, quindicinali o mensili, su riviste voluminose come elenchi del telefono con carta riciclata colorata; solo una volta raggiunta la quota di 8-12 episodi, questi vengono raccolti in pregiati e ricercati volumetti di 200 pagine circa. A causa dei tempi di realizzazione di* ***Kappa Magazine****, l'unica periodicità che possiamo permetterci è proprio quella mensile, ma come avrai notato, spesso inseriamo anche due episodi alla volta, e* ***Squadra Speciale Ghost*** *ha una media costante di 45 pagine a capitolo, quindi... Abbiamo comunque progettato una serie di speciali per sveltire la narrazione di storie come* ***3x3 Occhi*** *e* ***Oh mia Dea!****, per cui, attendi fiduciosa ancora un po'. La testata di cui parlava Claudio è* ***Starlight****, che contiene ben 136 pagine di* ***Orange Road*** *(*E' quasi magia Johnny*), e comunque, preparati per l'avvento di - ma sì, ormai possiamo dirlo -* ***Gundam!!***
P.S. *Cerrrto che consigliamo a tutti la lettura del libro* Anime*, dato che è l'unico del genere e (ehm, modestamente) ne siamo proprio noi gli autori! Ciao,* **Andrea Pietroni**

K6-B
Kari Kappa boys, ke dire di **Kappa Magazine**, se non ke è stupenda? I tre manga sono ottimi (anke se **Squadra Speciale Ghost** è un po' troppo logorroiko) e anke il romanzo di **Dirty Pair** lo è (ottimo). Domanda: ormai tutti sanno ke Yuri e Kei sono nate proprio dal romanzo e non da un manga, ma quello ke però non si sa è se Takachiho ne ha skritti altri dopo quello ke state pubblikando, e nel kaso, li pubblikerete? Anche **Anime** e le rubrike sono ottime... l'unika kosa ke mi sembra tirata via è (scusa, Andrea Pietroni) la rubrika *Eroi*: più spazio, please, almeno per le serie viste in Italia; diteci anke il titolo originale kompleto, la traduzione del medesimo, la kasa di produzione, il genere, il numero degli episodi, la data di inizio e fine programmazione in Giappone e il titolo italiano. A proposito di telefilm giapponesi, avete presente i kattivi di *Guerre fra galassie*? Ebbene, guardate il simbolo ke avevano un po' dovunque e konfrontatelo kon il disegno sul torace ke è stato inventato (?) per *L'Uomo Ragno 2099* e poi ditemi kosa ne pensate. Kontinuate kosì. Ciao **Marco Auditore**, Genova

Carissimo Marco, sappi che esiste effettivamente un secondo romanzo di ***Dirty Pair****, ma vedremo dai risultati del referendum se è il caso di continuare con la pubblicazione di romanzi: hanno ricevuto un'accoglienza controversa. Veniamo ora a* Eroi*: lo spazio a disposizione, purtroppo, è quello che è, ma vedremo cosa fare per il futuro; data la scarsa reperibilità di informazioni sui telefilm, mi risulta davvero difficile scrivere tutti i dati di ogni serie, ma come avrai potuto notare, dove posso li metto. Hai ragione, il simbolo dei Gavanes (vedi* ***Kappa*** *4) è molto simile a quello dell'*Uomo Ragno 2099 *(che pubblicheremo noi della Star Comics verso la metà del 1993), anche se penso comunque che si tratti solo di una semplice coincidenza, e non certo di plagio. Ciao e riskrivici presto.* ***Andrea Pietroni***